ISSN 0946-3534
C 13010

MAI 05/2008 ♦ NR 50 ♦ € 4,50 (D)
sFr 8,80 ♦ € 4,50 (AT) ♦ € 5,30 (LU)

4 191301 004500 50
NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK

50 Ausgaben

Abenteuer & Phantastik

Schatzjäger
Die Suche nach Gold und Artefakten

Drachenhatz
Wackere Helden und grausame Bestien

Indiana Jones
Harrison Ford in »Das Königreich des Kristallschädels«

Sagenhafte Goldstädte
Mythen und Fakten zu untergegangenen Kulturen und unermesslichen Schätzen

Der Mythos Schatzinsel
Geheime Verstecke, rätselhafte Karten und verlorene Schatzkisten voller Juwelen

Cosmo Hill: Der Supernaturalist - Interview mit Eoin Colfer | LOST - neue Abenteuer auf der Geheimnis-Insel
Making Of zum Comic »Mouse Guard« | Interview mit Roland Emmerich | Iron Man - Superheld mit Rüstung

EINE KINOLEGENDE IST ZURÜCK

INDIANA JONES™

und das

KÖNIGREICH DES KRISTALLSCHÄDELS™

Ab 22. Mai 2008 im Kino!

INDIANA JONES
und das Königreich des Kristallschädels
– Jugendroman zum Film –
ISBN 978-3-8332-1725-8

Vorläufiges Cover

INDIANA JONES und das Königreich des Kristallschädels
– Comicband zum Film –
ISBN 978-3-86607-573-3

Ab 21. Mai im Buchhandel

Bücher zur Abenteuer-Saga erhältlich im Buchhandel!

INDIANA JONES
Jäger des verlorenen Schatzes
ISBN 978-38332-1722-7

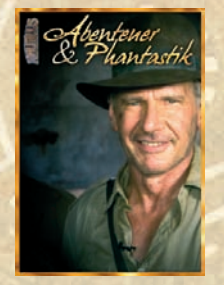
INDIANA JONES
und der Tempel des Todes
ISBN 978-38332-1723-4

INDIANA JONES
und der letzte Kreuzzug
ISBN 978-38332-1724-1

LUCAS BOOKS

PANINI BOOKS
www.paninicomics.de

TM & © 2008 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.



Ausgabe 50
Mai 2008
16. Jahrgang
ISSN 0946-3534
C 13010

Inhalt

Nautilus=Abenteuer und Phantastik

50 Ausgaben

Filme im Kino, TV & auf DVD

Die phantastischen Kinohighlights im April und Mai 4
Filme fürs Heimkino - aktuelle DVD Neuerscheinungen 6
Vom Fernseher ins Kino: Die Drachenjäger 8
Der Superheld aus Stahl: Iron Man 10
10.000 BC - Wahrheit und Legende: Interview mit Roland Emmerich 12
Geheime Genies - TV-Serientipp Eureka 13
Die Anderen - LOST Staffel 3 auf DVD 14
Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels 16
Die Abenteuer von Indiana Jones auf DVD 19
Götzenbilder und Artefakte: die Schätze des Indiana Jones 20

◀ Es könnte kaum besser passen: Zum goldenen Jubiläum der NAUTILUS kehrt der Schatzjäger Indiana Jones auf die Kino-Leinwand zurück - alle Infos zum Film und zu Indys Schatzfunden

Schätze, Schatzjäger & Schatzkarten

Verborgene Stätten des Reichtums - Goldstädte 22
Der Mythos der Schatzkarten und Schatzinseln 23
Die Entwicklung der Achäologie von den Anfängen bis heute 24
Archäologen und Hobbygräber - Moderne Schatzjäger 26
Jäger nach Schätzen in Filmen und Romanen 28
Geschätzte Schätze - Die Suche macht den Schatz 30
Grabräuber pass auf - Die Wahrheit über Flüche und Fallen 34
Geochaching - Schatzsuche für alle 35
Der Zauber uralter Artefakte 36
Schatzjagd für jedermann per Rollenspiel 38
Jäger der verlorenen Pöppel - Schatzjäger Brettsspiele 40
Mehr als Gold: der Schatz als Stilmittel der Erzählkunst 44

◀ Versunkene Gold-Kulturen, Mythen und Legenden über Schatzkarten, verfluchte Schätze und Fallen, berühmte Schatzjäger und die wahre Funktion des Schatzes in Abenteuergeschichten

Literatur & Comic

Werkstattbericht: Mouse Guard 48
Cyberpunk: Interview mit dem Autor Eoin Colfer 52
Ein Überblick über die aktuellen Fantasy & SF-Neuerscheinungen 54
Schule der Magier: Interview mit Henry H. Neff 56

◀ Werkstattberichte und Interviews mit Fantasy-Autoren

Kolumnen

Heyne 27
Bastei 58

Impressum

NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK ist das Schwestermagazin der Zeitschrift KARTEFAKT - Magazin für sammelbare Abenteuerspiele ◆ **ISSN** 0946-3534 ◆ **EAN** 41913010 ◆ **Pressepost** C 13010 ◆ **Verlag:** Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Straße 1, D-20099 Hamburg, T: 040-2802886, FAX: 040-28054115 ◆ **Internet:** www.abenteuermedien.de ◆ **E-Mail:** nautil@abenteuermedien.de ◆ **Herausgeber & Chefredakteur:** Jürgen Pirner (verantw.) ◆ **Ständige Mitarbeiter:** Jens Altmann, Ole Christiansen, Sebastian Geiger, Alexander Huiskes, Stefan Moriße, Chris Peller, Lars Schiele, Heiner Schmitt, Henry Schrieb, Verena Stöcklein, Tanja Vetesnik, Robert Vogel ◆ **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Sara Aubron, Marcel Bülles, Christian Endres, Gordian Kaulbarsch, Stefanie Platthaus, Thomas Plischke, Carsten Pohl, Martin Ruf, Steffen Schütte, Julia Setz ◆ **Kolumnen:** Gerd Scherm (Heyne Verlag), Michael Schönenbröcher (Bastei Verlag) ◆ **Nautilus-Logo:** Frank Gerwin ◆ **Nautil-Icon:** Michael Salow ◆ **Cover:** Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels © Lucasfilm ◆ **Anzeigenleitung:** Jürgen Pirner, T: 040-2802886, FAX: 040-28054115; es gilt die Anzeigenpreisliste 10, Stand 01/2007 ◆ **Satz, Layout & Reprographie:** Abenteuer Medien Verlag & Catlin Design ◆ **Lithoservice & Druck:** DieDruckerei.de, Neustadt an der Aisch ◆ **Erscheinungsweise:** NAUTILUS erscheint monatlich ◆ **Abonnement (Inland):** EUR 20,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung ◆ **Abonnement (Ausland):** EUR 40,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung

Copyright © 2008 für den gesamten Inhalt by Abenteuer Medien Verlag Jürgen Pirner, Hamburg. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlages. Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens des Verlages oder der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Produkte und Titel und die damit verbundenen Rechte liegen beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Die Redaktion weist darauf hin, dass sie grundsätzlich Interesse an Beiträgen aus dem Bereich des Abenteuergenres (Abenteuer, Phantastik, Fantasy & SF, Horror, Thriller) in den Medien Film, Literatur, Comic, Spiele und Computer-Games hat, bittet aber darum, diese vorher schriftlich oder telefonisch anzukündigen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Bitte einen Freiumschlag beifügen, wenn eine Rücksendung gewünscht wird.

DIE PHANTASTISCHEN KINOHIGHLIGHTS

LICHT AUS VORHANG AUF!

EIN ÜBERBLICK ÜBER DIE WICHTIGSTEN FILME IM APRIL UND MAI

Die Blockbuster kommen: Allen voran schwingt natürlich *Indiana Jones* die Peitsche, aber auch *Speed Racer* und *Iron Man* buhlen um die Gunst der Zuschauer. Auch wer weniger auf die ganz großen Filme steht, kann sich in diesem Monat über einige sehr schöne Perlen des Genres freuen. So sollte ein Kinomonat aussehen - für jeden ist etwas dabei.

24. April

Die Drachenjäger jagen in diesem Heft auf Seite 8.

Ruinen werden für sechs abenteuerlustige Mexiko-Urlauber zum Verhängnis. Die Freunde sind auf dem Weg zu einer uralten Tempel-Anlage. Einer aus der bunten Truppe, ein deutscher Tourist, sucht hier seinen

unlängst verschwundenen Bruder, und die anderen wollen ihn dabei unterstützen. Doch die Gruppe ist schlecht vorbereitet: Schon bald haben sie mit Hitze und Insekten zu kämpfen, und eine schlecht gemachte Karte führt sie zu einem Dorf mit unfreundlichen Einwohnern. Von dort geht es weiter zu der Ruine, und ein tödliches Spiel beginnt: In dem alten Gemäuer haust ein intelligentes Pflanzenwesen mit großem Appetit.

Klassischer Survival-Horror in vielversprechendem Setting und mit einigen neuen Ideen - wer sich gerne erschrecken lässt, sollte *Ruinen* eine Chance geben.

Ein Schatz zum Verlieben kombiniert den klassischen, momentan wieder beliebten Abenteuerfilm mit einer romantischen Komödie, ohne aber in einem der beiden Genres wirklich zu überzeugen. Es geht um den Schatzsucher Finn (Matthew McConaughey), der gehörig in der Patsche sitzt. Er schuldet einem Gangster (Kevin Hart) Geld und muss auch noch die Scheidung von

seiner Frau (Kate Hudson) hinter sich bringen. Dabei hat Finn kein Verständnis für die Trennung und jagt lieber einem riesigen Schatz hinterher, den er auf einem versunkenen Schiff in der Karibik vermutet. Das Schicksal vereint die beiden Eheleute auf der Schatzsuche wieder, und romantische Verwicklungen sind vorprogrammiert. Auf der Gegenseite sind aber auch der Gangster und Finns alter Rivale Moe (Ray Winstone) an dem Gold interessiert. Naja ...

1. Mai

Iron Man legt seine goldene Rüstung auf Seite 19 an.

8. Mai

Ben X ist der Username von Ben (Greg Timmermans), einem leidenschaftlichen Gamer. Der Junge hat sich in das MMORPG *Archlord* hineingesteigert. Aber so erfolgreich er online auch ist, so wenig kommt er mit seinem wirklichen Leben an einer Technischen Schule zurecht, wo er von Mitschülern gemobbt wird. Doch dann tritt ein Mädchen in sein Leben, das er im Spiel kennengelernt hat. Die holländisch-belgische Koproduktion wurde auf Festivals frenetisch gefeiert, und ein Remake

ist auch schon angedacht. Wegen des frischen und zeitgemäßen Themas und der überraschenden Optik ist der Film ein Muss für jeden Phantastik-Freund.

Speed Racer - Tempo und Vollgas versprechen die Wachowski-Brüder *(Matrix)* in ihrer aufwändigen Realverfilmung der legendären Anime-

FILM & DVD NEWSTICKER

Gestorben: Roy Scheider. Der bekannte US-amerikanische Schauspieler spielte in Filmen wie *Der weiße Hai* (1975), *Das fliegende Auge* (1983) und der TV-Serie *Sea Quest DSV*. Scheider wurde 75 Jahre alt. +++ Gestorben: Leonard Rosenman. Der Oscar-prämierte Filmmusik-Komponist schuf unter anderem die Soundtracks zu *Jenseits von Eden* (1955), *Die phantastische Reise* (1965), *Barry Lyndon* (1975) und *Der Herr der Ringe* (1978). Rosenman wurde 83 Jahre alt. +++ Gestorben: der britische Kameramann David Watkin (*Robin und Marian* (1975), *Yentl* (1983), *Jenseits von Afrika* (1985), *Mondsüchtig* (1987) u. a.) Watkin wurde 82 Jahre alt. +++ Gestorben: Richard Bear. Der US-amerikanische Drehbuchautor *(Die Munsters, Verliebt in eine Hexe)* wurde 79 Jahre alt. +++ Gestorben: Arthur C. Clarke. Der SF-Autor wurde durch *2001: Odyssee im Weltraum* weltbekannt. +++ Jude Law, Johnny Depp und Colin Farrell werden in *The Imaginarium of Doctor Parnassus* jeweils Rollensegmente des verstorbenen Heath Ledger übernehmen. Sein Charakter ist in verschiedenen Fantasy-Welten unterwegs - nun eben mit verschiedenem Aussehen. +++ Eine Realverfilmung in zwei Teilen zur sechsteiligen Manga-Legende *Akira* kommt, produziert von Leonardo DiCaprio. DiCaprio wird vermutlich selbst mitspielen, Gerüchten zufolge in der Hauptrolle als Kaneda. Joseph Gordon-Levitt soll Tetsuo spielen. Regie soll Ruairi Robinson führen, das Drehbuch wird Gary Whitta adaptieren. Der erste Film soll Sommer 2009 in die Kinos kommen. +++ Anders als *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* wird im Spin-Off *Silver Surfer* das Aussehen von Galactus dessen Figur aus dem Comic ähnlicher sein. +++ Der Kinostart von Dreamworks' kommendem Animationsfilm *How to Train your Dragon* wurde auf März 2010 verschoben. +++ Die Graphic Novel *The Megas* soll verfilmt werden und könnte 2010 in die Kinos kommen. +++ Dwayne »The Rock« Johnson wird als Titelheld in der Komödie *The Tooth Fairy* zu sehen sein. Regie führt Michael Lembeck. +++ Jonathan Rhys Meyers wird an der Seite von Julianne Moore im Horrorfilm *Shelter* zu sehen sein, der 2009 in die Kinos kommt. Mans Marlind und Björn Stein führen Regie. +++ Der vierte Film aus der *Terminator*-Reihe und der Auftakt zu einer zweiten Trilogie, *Terminator Salavation: The Futur Begins*, kommt am 22. Mai 2009 in die US-Kinos. Im Film spielt Christian Bale John Connor, der die Überlebenden eines Atomkriegs anführt. +++ Dimension Films hat sich die Rechte an der Graphic Novel *Locke and Key* von Joe Hill, dem Sohn von Stephen King, gesichert. Auch Hills Debütroman *Heart-Shaped Box* wird derzeit verfilmt. +++ In *Nachts im Museum 2* werden u.a. Hank Azaria und Amy Adams mitspielen, vom alten Cast sind Ben Stiller, Dyck van Dyke, Owen Wilson, Steve Coogan und Ricky Gervais wieder mit an

Serie. Es geht um das Rennsport-Talent Speed Racer (Emile Hirsch), der seine Konkurrenz Staub schlucken lässt. Nur einer war am Steuer besser: Sein eigener Bruder, der aber schon vor Jahren verunglückt ist. An dessen Vermächtnis muss er sich nun messen lassen. Speed fährt für den Rennstall seiner Eltern

(John Goodman und Susan Sarandon), erhält aber ein sehr lukratives Angebot von Royalton Industries, die alle wichtigen Rennen türken. Doch Speed bleibt ehrlich und stellt sich gegen die Verschwörung, auch wenn er damit den ganzen Zorn der Firma und ihres bösen Chefs (Roger Allam) auf sich zieht und so das gesamte Familienunternehmen in Gefahr bringt. Doch seine Familie, seine Freundin (Christina Ricci) und selbst sein Rivale auf der Rennbahn, der geheimnisvolle Racer X (Matthew Fox), stehen ihm zur Seite. Speed muss Royalton Industries mit ihren eigenen Waffen schlagen und dafür das tödliche Querfeldein-Rennen gewinnen, bei dem sein Bruder einst den Tod fand.

REC - Eine TV-Reporterin und ihr Kameramann sind mit einem Feuerwehr-Team unterwegs. Doch aus dem Routine-Dreh wird schnell eine heiße Story: Die Gruppe wird in ein Haus gerufen, in dem eine verrückte alte Frau lebt. Kaum angekommen werden die Leute eingeschlossen und das ganze Gebäude unter Quarantäne gestellt. Kein Wunder, denn hier treiben infizierte Fleischfresser-Zombies ihr Unwesen.

Der spanische Horrorfilm bedient sich clever der subjektiven Kamera, die den Zuschauer mitten ins Geschehen führt, und geizt nicht mit nervenzerfetzender Spannung. Ein Geheimtipp für Leute mit starken Nerven.

15. Mai

Brügge sehen ... und sterben? lautet die Frage für die beiden Profikiller (Colin Farrell und Brendan Gleeson), die nach einem Job in London von ihrem Boss (Ralph Fiennes) nach Brügge geschickt werden, wo sie sich verstecken und etwas ausspannen sollen. Doch aus dem beschaulichen Urlaub wird nichts, denn einer der beiden hat beim Auftrag etwas verbockt und soll dafür von seinem eigenen Partner beseitigt werden. Es kommt, wie es kommen muss, und so ist schon bald das beschauliche Brügge Schauplatz heftigen Blutvergießens.

Die Gangsterkomödie geizt nicht mit wunderschönen Brügge-Bildern und widmet den skurrilen Charakteren viel Aufmerksamkeit, lässt sich dafür aber etwas Zeit, bevor sie in Fahrt kommt. Dann gibt es aber eine Menge rabenschwarzen und bösartigen Humors sowie ein paar sehr gute Schauspielleistungen zu bewundern.

The Fighters - Jake Tyler (Sean Faris) zieht mit seiner Familie um und hat es in der neuen Heimat schwer, Freunde zu finden. Dann wird er auch noch auf einer Party seiner Angebeteten (Amber Heard) von einem Rowdy zusammengeschlagen.

Was macht man in so einer Situation? Man lässt sich von einem weisen Lehrer (Djimon Hounsou) Kampfsport beibringen. Die Story ist ziemlich altbacken, dafür verspricht der Film einiges an sehenswerter Action und guter Kampfchoreographie. Martial-Arts-Fans dürfen gespannt sein.

Ein Mann für alle Unfälle ist der obdachlose Drillbit Taylor (Owen Wilson), der von drei Highschool-Kids angeheuert wird, um sie vor den Schulrowdys zu beschützen. Doch der chaotische Drillbit hat seine eigenen, unkonventionellen Hilfsmaßnahmen im Gepäck: Er lehrt mexikanisches Judo und schleicht sich, bewaffnet mit einer Kaffeetasse, als Lehrer in die Schule ein.

Die neue Komödie des Erfolgsduos Judd Apatow und Seth Rogen *(Jungfrau (40), männlich, sucht,*

Beim ersten Mal) verspricht wieder beste Unterhaltung dank leicht anarchischem Humor und einigen grandiosen Ideen.

Shutter - sie sehen Dich (vom Starttermin 3. April verschoben) ist ein weiteres Asien-Remake. Diesmal stand ein thailändischer Grusel-Film Pate für die Geschichte um ein frischverheiratetes Paar, das nach einem tragischen Unfall Fotos entwickeln lässt und darauf geisterhafte Schemen entdeckt. Die beiden forschen nach und müssen feststellen, dass einige Geheimnisse besser ungelöst bleiben. Wenig bekannte Schauspieler, wenig interessante Story, wenig Neues, wenige Erwartungen.

22. Mai

Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels hat das Zeug, der mit Abstand erfolgreichste Film des Jahres und vielleicht einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten zu werden. Ob aber die Darsteller und das Drehbuch auch wirklich überzeugen können, steht in dieser NAUTILUS auf Seite 14.

Heiner Schmitt

Bord. +++ Im *X-Men*-Spin-Off *Wolverine* werden Kevin Durand als Blob, Dominic Monaghan als Barnell und Daniel Henney als Agent Zero sowie vermutlich Taylor Kitsch als Gambit zu sehen sein. +++ Für das Frühjahr 2009 ist ein Remake des Horror-Klassikers *Hellraiser* von Dimension Films angekündigt worden. +++ Regisseur Paul Greengrass und Matt Damon haben angeblich beide Interesse an einem vierten Film der *Bourne*-Reihe angemeldet. Bislang hatte es geheißen, Damon würde den Agenten kein weiteres Mal spielen wollen. +++ In *The Wolfman* werden neben Benicio Del Toro und Emily Blunt Hugo Weaving und Anthony Hopkins als Del Toros Vater zu sehen sein. Der deutsche Filmstart ist für den 30.04.2009 vorgesehen.. +++ In *Final Destination 4* werden Shantel Van Santen, Bobby Campo, Hayley Webb, Nick Zano, Krista Allen und Andy Fiscella als Darsteller zu sehen sein. Regie führt wie im zweiten Teil der Serie David R. Ellis. +++ Disney-Gerüchte: Für das Jahr 2011 sind angeblich *Cars 2, National Treasure 3, Fluch der Karibik 4* und ein 3-D-Projekt um den Klassiker *Tron* geplant. Konkret angekündigt wurden die Game-Verfilmung *Prince of Persia: The Sands of Time* für den 19. September 2009, Tim Burtons *Alice im Wunderland* für den 19. März 2010 und *Race to Witch Mountain* für einen Start am 13. März 2009. +++ Kinderstar Freddie Highmore *(Die Geheimnisse der Spiderwicks)* wird die Titelrolle im kommenden Animationsfilm *Astro Boy* sprechen. Der Film soll 2009 in die Kinos kommen. +++ In dem Science-Fiction-Thriller *Knowing* werden Rose Byrne und Nicolas Cage mitspielen. +++ Paramount denkt über ein Remake von *Rosemary's Baby* nach, angeblich wird nach einem Autoren für das Projekt gesucht. +++ Roland Emmerich arbeitet derzeit an *2012*, ein Film, in dem die Welt in besagtem Jahr untergeht. +++ Der Comic *The Boys* von Garth Ennis und Darick Robertson wird verfilmt. +++ Die Kult-Zeichentrickserie *Family Guy* erhält ein Spin-Off: Die Serie *Cleveland* soll sich um den farbigen, ruhigen Cleveland Brown drehen. +++ Neue TV-Mystery-Serie: CBS arbeitet derzeit an *The Mentalist*. Der Pilotfilm wird von David Nutter *(Akte X)* gedreht. +++ Die TV-Serie *Smallville* wurde für eine achte Season verlängert. +++ Auch *Supernatural* geht weiter, die vierte Staffel wurde bewilligt. +++ Noch mehr TV-News: TNT entwickelt derzeit eine Serie mit Namen *The Genie Chronicles* um eine Reporterin, die eine Wunderlampe samt Flaschengeist findet. +++ NBC produziert die 13-teilige TV-Horror-Anthologie *Fear Itself*. Zahlreiche Genregrößen von John Landis bis Ronny Yu werden daran mitarbeiten. +++ Das Studio New Line Cinemas *(Der Herr der Ringe)* wurde von Warner geschluckt: Nach dem gewaltigen Erfolg der Mittelerde-Trilogie folgte eine Reihe von Flops, zuletzt *Der Goldene Kompass*. Was die Übernahme für die 600 Beschäftigten und die beiden geplanten *Der Hobbit*-Filme bedeutet, ist noch unklar. +++ *Heiner Schmitt*

AKTUELLE DVD NEUERSCHEINUNGEN

Der Sternwanderer

Liebe überwindet Grenzen. So zieht Tristan aus, um das Herz von Victoria zu gewinnen, indem er den Stern findet, der vom Himmel gefallen ist. Aber er sucht nicht allein: Das Königreich Stormhold, das direkt hinter einer magischen Mauer neben Tristans Heimatdorf beginnt, braucht einen neuen Thronfolger. Nur der Königssohn, der den Stern findet, kann König werden. Außerdem brauchen auch drei Hexen die Kraft des Sterns, um ihre Jugend wiederherzustellen. Und so beginnt die Jagd ...

Dank der DVD kann man *Sternwanderer* immer wieder sehen, denn dieser Film wird niemals langweilig. Die stets mit einem Augenzwinkern erzählte Geschichte hält viele Lacher und wunderschöne Bilder parat. Auch wenn das Hauptthema die Liebe ist, wird frisch und spannend erzählt. Robert de Niro als Pirat, Michelle Pfeiffer als mächtige Hexe, Claire Danes als Abendstern und Charlie Cox als Tristan führen einen in eine Welt voll Zauber, Abenteuer, Kämpfen und Morden - bis am Ende die Liebe doch alles überwindet. Alles wirkt einfach und schön, keine überkandidelten Spezialeffekte müssen über Handlungsschwächen hinweghelfen, die Schauspieler sind großartig und die Dialoge witzig. *Der Sternwanderer* verbindet Märchen und Fantasy: Die Geschichte von Tristan, der seine große Liebe zu erringen sucht, und Yvain, dem gefallenen Stern, ist an den Kinokassen zu Unrecht gefloppt. Hochkarätige Schauspieler in ungewöhnlichen Rollen und junge Talente tragen in hervorragender Weise zum Gelingen des Films bei.

Sara Aubron

Der Sternwanderer
1 DVD ▮ Trailer, Making Of, entfallene Szenen ▮ 16:9 ▮ Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Türkisch 5.1 ▮ 122 Min. ▮ FSK 12 ▮ 2008

Spider-Man 3

Im dritten Teil der *Spider-Man*-Reihe bekommt es Peter Parker gleich mit einer ganzen Reihe von Gegnern zu tun: dem Grünen Kobold, dem Sandman und auch noch Venom. Für genügend Action ist also bestens gesorgt - und zudem sehen die Zuschauer auch noch einige ungewöhnliche Charaktereigenschaften des freundlichen Peter Parker. Mit einem Budget von über 250 Millionen Dollar kann *Spider-Man 3* zumindest in Sachen Optik überzeugen. Die Spezialeffekte sind erneut absolut sehenswert (insbesondere der schwarze Symbiontenanzug ist ein echter Augenschmaus), die Kampfsequenzen flüssig und atemberaubend in Szene gesetzt, und auch in Sachen Ausstattung ist der ganze Streifen ziemlich opulent.

Allerdings scheiden sich die Geister an der Story. »Überladen« und »zusammenhanglos« waren die am häufigsten geäußerten Kritikpunkte. Es ist zwar eine Menge los: In der Beziehung zwischen Peter und seiner Jugendliebe MJ knirscht es, die im ersten Film begonnene Geschichte um den Grünen Kobold wird beendet, Spidey kriegt ein neues Kostüm (das ein bizarres Eigenleben entwickelt) und muss gleichzeitig noch den Sandman aufhalten. Viel Stoff, aber nicht ungewöhnlich und keineswegs zu viel. Der zweite Vorwurf wiegt schwerer: Die Nahtstellen zwischen all diesen Handlungssträngen hätte man geschickter setzen können - ausgezeichnete Unterhaltung bietet *Spider-Man 3* aber immer noch.

Wenn Spidey durch den Einfluss des mysteriösen Kostüms seine dunkle Seite entdeckt und in Bollywood-artiger Manier und mit gewagt-zerzauster Frisur durch die Straßen von Manhattan tanzt, ist das lustig anzuschauen. Die Art und Weise, wie der Symbiont, das Alien-Kostüm, in die Handlung eingebaut wird, wirkt sehr zufällig. Comic-Freunde wissen zwar, dass die ursprüngliche Vorgeschichte des Symbionten extrem umfangreich ist; aber als Alternative hätte sich die Venom-Vorgeschichte aus dem *Ultimate*-Universum angeboten. Venom ist jedoch hübsch düster, und Topher Grace macht als Eddie Brock, Rivale Peter Parkers beim Daily Bugle und späterer Wirt des Symbionten, eine sehr gute Figur, wie überhaupt alle Darsteller von Tobey Maguire über Kirsten Dunst bis hin zu Thomas Haden Church insgesamt eine ansprechende schauspielerische Leistung abliefern. Wem die ersten beiden Teile so sehr gefallen haben, dass er sie sich auf DVD zugelegt hat, der kommt schon aus Komplettierungsgründen nicht um Teil drei herum. Dabei hat der Kunde die Qual der Wahl zwischen einer Sparvariante mit einer Scheibe, einer Special Edition mit zwei DVDs sowie einer exklusiv bei einem großen Internethändler erhältlichen Ausgabe mit zwei DVDs in schwarzer Verpackung mit coolem Prägedruck.

Letztlich kann man ruhigen Gewissens sagen, dass *Spider-Man 3* im Jahr der großen dritten Teile - 2007 wartete ja neben dem dritten Spidey-Abenteuer mit *Shrek 3* und *Fluch der Karibik 3* auf - sich zumindest besser geschlagen hat als der grünhäutige Ogermitbewerber.

Thomas Plischke

Spider-Man 3
Normale Edition: 1 DVD ▮ Audiokommentare, Trailer ▮ 2,40:1 (Widescreen) ▮ Deutsch DD 2.0, Englisch DD 2.0, Deutsch DD 5.1., Englisch DTS 5.1 ▮ 133 Min. ▮ FSK 12
Special Edition: 2 DVDs im Schuber ▮ Audiokommentare, Trailer, 11 Featurettes, Bloops, Galerie Musikvideo ▮ 2,40:1 (Widescreen) ▮ Deutsch DD 2.0, Englisch DD 2.0, Deutsch DD 5.1., Englisch DTS 5.1 ▮ 133 Min. ▮ FSK 12
Limited Edition: 2 DVDs im Schuber mit Prägedruck ▮ Audiokommentare, Trailer, 11 Featurettes, Bloops, Galerie Musikvideo ▮ 2,40:1 (Widescreen) ▮ Deutsch DD 2.0, Englisch DD 2.0, Deutsch DD 5.1., Englisch DTS 5.1 ▮ 133 Min. ▮ FSK 12

Disturbia

Bevor der sympathische Nachwuchsmime Shia LaBeouf mit Hauptrollen in Michael Bays *Transformers* und im vierten Teil der *Indiana Jones*-Reihe zum Weltstar wurde, brillierte er in einem kleinen, feinen Thriller namens *Disturbia*. Der Titel dieses Films ist ein Wortspiel, bei dem zwei Begriffe aus dem Englischen ineinander geschoben werden: »Disturb« bedeutet so viel wie »verstören«, und »Suburbia« bezeichnet die vermeintlich heile Welt der amerikanischen Vorstädte.

Der Film beginnt mit einer ziemlich rabiaten und ein wenig verstörenden Szene. Die Hauptfigur ist Kale Brecht (Shia LaBeouf), der mit seiner Mutter Julie in einem Haus in einem Vorort einer fiktiven kalifornischen Stadt wohnt (Carrie-Anne Moss, die wir als Trinity aus *Matrix* kennen, macht auch als Mutter eines Problemkinds eine gute Figur). Kale hat seinen Spanischlehrer niedergeschlagen. Zur Strafe bekommt er eine elektronische Fußfessel verpasst und darf drei Monate lang das heimatliche Grundstück nicht verlassen. Als seine Mutter ihm auch noch die Videospielkonsole wegnimmt, sucht sich Kale eine andere Beschäftigung. Er entwickelt voyeuristische Tendenzen und beginnt, die Nachbarschaft mit Hilfe diverser technischer Hilfsmittel genau im Auge zu behalten. Die attraktive Nachbarstochter hat es ihm besonders angetan. Was sich durchaus zu einer Romantic Comedy unter ungewöhnlichen Vorzeichen hätte entwickeln können, wird zu einem ausgezeichneten Suspense-Thriller, als Kale Vorgänge ihm Haus eines weiteren Nachbarn beobachtet, die darauf hindeuten, dass der freundliche Robert Turner in Wahrheit ein perfider Serienmörder ist. ▷

Wer jetzt an Hitchcocks Meisterwerk *Das Fenster zum Hof* denkt, liegt genau richtig. *Disturbia* ist eine exzellente Hommage an diesen großen Thriller: Der Film nimmt sich Zeit, seine Figuren einzuführen, damit dem Zuschauer auch etwas an ihnen liegt, was die Bedrohung noch greifbarer und nachvollziehbarer macht. Er legt geschickt falsche Fährten, bricht mit Erwartungen und baut überraschende Wendungen ein, weshalb man fast bis zum Schluss im Ungewissen darüber bleibt, was wirklich in dem idyllisch wirkenden Vorort vor sich geht. Beim Verfassen des Drehbuchs wurde darauf geachtet, auch die Möglichkeiten aktueller Technologien (wie etwa Handykameras) in die Handlung einzubeziehen, was für Abwechslung auf visueller Ebene sorgt.

Die DVD, die sich der Genre-Freund nicht entgehen lassen sollte, bietet neben einem aufschlussreichen Audiokommentar eine Reihe von entfallenen Szenen, die die Mutter-Sohn-Beziehung vertiefen. Mit *Disturbia* ist Regisseur D.J. Caruso *(The Salton Sea, Taking Lives)* einer der überraschendsten Erfolge des vergangenen Jahres gelungen. Und auch mit etwas Distanz hat *Disturbia* diesen Erfolg rundweg verdient. Für Thriller-Freunde ein absolutes Muss!

Thomas Plischke

Disturbia
1 DVD ▮ Audiokommentar, Featurette, Trailer, entfallene Szenen, Outtakes ▮ 1,78:1 (Widescreen) ▮ Englisch DD 5.1., Deutsch DTS 5.1, Türkisch DD 5.1 ▮ 100 Min. ▮ FSK 16

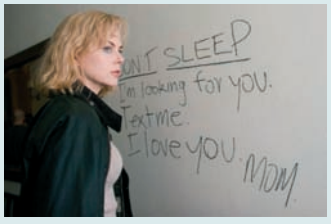
Ratatouille

Wenn man eine Ratte ist, ist das Leben schwer. Wenn man eine Ratte mit einem hervorragenden Geruchssinn ist, die eine Liebe zum Kochen entwickelt hat, dann hat man sogar ein ernstes Problem. Nachdem die Kolonie der Jungratte Rémy von einem Landsitz vertrieben worden ist, weil er in der Küche erwischt wurde, strandet er allein, aber mit dem Kochbuch seines großen Vorbilds Gusteau, in Paris.
Er findet das Restaurant des verstorbenen Meisterkochs und freundet sich mit Linguini, dem neuen Küchengehilfen an, den er vor dem Rausschmiss bewahrt. Ein fieser Chefkoch, eine schöne Köchin und ein böser Restaurantkritiker runden den Kreis der Hauptpersonen ab. Intrigen und die Sorge vor der Kritik machen den beiden Hauptcharakteren das Leben schwer. Auch Missverständnisse und die immer hungrige Familie von Rémy verkomplizieren die Beziehung zwischen Küchengehilfe und Ratte: Rémy kocht auf eine sehr ungewöhnliche Art, findet seine Familie wieder und am Ende den Platz im Leben, den seine Bestimmung ihm weist.
Ratatouille hat eine gute Story, nette Einfälle und amüsante Szenen, bleibt aber beim Humor hinter *Monster AG* etwas zurück. Trotzdem bietet er tolle Unterhaltung. Die Bilder sind wie gewohnt ein Augenschmaus.
Die DVD wartet, wie so oft bei Pixar, mit zwei wirklich guten Kurzfilmen auf. Die ebenfalls erschienenen Blu-Ray und Special Edition DVDs bieten im Gegensatz zu der hier vorgestellten Variante nur wenige Vorzüge: Die Blu-Ray-DVD unterscheidet sich nur durch die HD-Version von der Einzel-DVD. Die Steelbook Edition beinhaltet eine zweite DVD mit ungefähr 30 Minuten Extras wie Making Of und entfallene Szenen. Wer sich *Ratatouille* für sein Heimkino zulegen will, kann also auch zur normalen Fassung greifen.

Sara Aubron

Ratatouille
1 DVD ▮ 2 Kurzfilme, Interview ▮ 2.35:1 ▮ Deutsch DD 2.0, Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1 ▮ 107 Min. ▮ FSK o. A. ▮ 2008

Invasion



An den Trümmern des abgestürzten Space Shuttles Patriot klebt eine gefährliche Substanz aus den unendlichen Weiten des Universums: eine extraterrestrische Lebensform, die die gesamte Menschheit zu assimilieren versucht. Bei Berührung dringen die Sporen in den Körper ein und verwandeln den Wirt während der nächsten Tiefschlafphase in ein gefühlskaltes Wesen, das durch ein kollektives Bewusstsein mit seinen Artgenossen verbunden ist. Als die Psychiaterin Carol Bennell (Nicole Kidman) merkwürdige Veränderungen im Verhalten ihrer Mitmenschen wahrnimmt, vertraut sie sich ihrem Freund und Kollegen Ben Driscoll (Daniel Craig) an. Gemeinsam kommen sie der außerirdischen Bedrohung auf die Spur.

Das Hollywood-Debüt von Oliver Hirschbiegel *(Das Experiment, Der Untergang)* stand unter keinem guten Stern: Seine Schnittfassung des Films traf nicht den Geschmack der Studiobosse. Für die von Produzent Joel Silver angesetzten Nachdrehs wurde das Skript von den *Matrix*-erfahrenen Wachowski-Brüdern überarbeitet und James McTeigue *(V For Vendetta)* als Regisseur verpflichtet - Hirschbiegel selbst war nicht mehr involviert. Gelegentlich merkt man, dass hier zwei verschiedene Filmemacher am Werk waren. Trotz allem besitzt *Invasion* aber Unterhaltungswert. Bis auf die Star-Power von Nicole Kidman und James Bond-Darsteller Daniel Craig hat die mittlerweile vierte Verfilmung von Jack Finneys SF-Roman *Die Körperfresser kommen* allerdings auch nichts wirklich Neues zu bieten. Oliver Hirschbiegel hätte man ein besseres Projekt für seinen Einstand in der amerikanischen Traumfabrik gegönnt.

Chris Peller

Invasion
1 DVD ▮ Making Of, Dokumentation ▮ 1,78:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1 ▮ 95 Min. ▮ FSK 12 ▮ 2007

28 Weeks Later

2002 landete der britische Regisseur Danny Boyle *(Trainspotting, The Beach)* mit *28 Days Later* einen veritablen Horror-Hit. Seine Schreckensvision um ein obskures Virus, das einen Großteil der Bevölkerung von Großbritannien in tobsüchtige Bestien verwandelt, spielte ein Vielfaches seiner Produktionskosten wieder ein. Nach einem derartigen finanziellen Erfolg war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis das obligatorische Sequel erneut Geld in die Kinokassen spülen sollte. Da Boyle jedoch mit den Dreharbeiten zu *Sunshine* beschäftigt war, überließ er Juan Carlos Fresnadillo *(Intacto)* bei der Fortsetzung den Regiestuhl. Und der Spanier zauberte mit *28 Weeks Later* einen wirklich grandiosen Nachfolger aus dem Ärmel.
28 Wochen nach dem Ausbruch scheint das Rage-Virus ausgerottet zu sein. Die Infizierten sind mittlerweile verhungert, der letzte starb vor Monaten. Die US-Armee richtet im entvölkerten London eine streng bewachte Sicherheitszone ein und beginnt mit der Rekolonisierung. Unter den ersten Rückkehrern aus dem Ausland befinden sich auch die Kinder Tammy (Imogen Poots) und Andy (Mackintosh Muggleton). Die Wiedervereinigung mit Vater Don (Robert Carlyle) wird vom Tod ihrer Mutter Alice (Catherine McCormack) überschattet. Angeblich fiel sie einer Gruppe von Infizierten zum Opfer, als sich die Eltern in einem Cottage auf dem Lande versteckten. Dass Don während des Angriffs der verseuchten Meute seine Frau sträflich im Stich ließ, um seine eigene Haut zu retten, verschweigt er seinen Sprösslingen jedoch lieber. Groß ist der Schock, als die beiden Kinder während eines heimlichen Ausfluges in ihr früheres Zuhause die totgeglaubte Mutter lebend antreffen. Während einer Untersuchung im Labor des US-Militärs stellt sich anschließend heraus, dass Alice zwar das gefährliche Virus in sich trägt, aber offensichtlich dagegen immun ist - die Chance auf ein Heilmittel ist zum Greifen nahe. Als sich Don bei seiner Frau jedoch mit dem Erreger ansteckt, beginnt das Grauen erneut.
Fresnadillos Inszenierung ist tadellos. In hektischen Momenten regieren schnelle Schnitte und verwackelte Handkamera-Optik, was den Pulsschlag des Betrachters schon während der exzellent gefilmten Anfangssequenz beschleunigt. Im weiteren Handlungsverlauf bleibt nicht nur - wie schon beim Vorgänger - das Szenario eines (beinahe) menschenleeren London im Gedächtnis haften. Wenn Don zu einer gänzlich von Raserei beherrschten Kreatur mutiert, die auf Häuserdächern postierten Scharfschützen auf alles und jeden das Feuer eröffnen, wenn die Lage außer Kontrolle gerät, die Stadt mit Brandbomben beschossen wird und sich die Rotorblätter eines Militärhubschraubers durch eine Horde Infizierter pflügen, lassen die Bildmontagen keinen Zuschauer kalt. Die apokalyptische Stimmung wird zudem durch einen fantastischen Soundtrack von John Murphy verdichtet. *28 Weeks Later* ist schneller und härter als das Original und eines der besten Genrefilm-Sequels der letzten Jahre.

Chris Peller

28 Weeks Later
1 DVD ▮ Audiokommentar, Making Of, entfallene Szenen, Featurettes, Trailer ▮ 1,85:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1 ▮ 96 Min. ▮ FSK 18 ▮ 2007

Shoot 'Em Up

Mr. Smith (Clive Owen) sitzt an einer Haltestelle und knabbert gedankenverloren eine Möhre, als eine Schwangere an ihm vorbeiläuft, gefolgt von einem bewaffneten Mann, der offensichtlich nichts Gutes im Schilde führt. Kurz entschlossen eilt der mürrische Mann der Frau zur Hilfe, tötet den Schurken und liefert sich mit einem zwischenzeitlich am Schauplatz eingetroffenen Killerkommando ein erbittertes Feuergefecht. Die Frau stirbt zwar während des Kugelhagels, bringt aber vorher noch das Kind zur Welt. Fortan flüchtet Smith mit dem Baby und der Hure Donna (Monica Bellucci) vor dem Fiesling Mr. Hertz (Paul Giamatti) und seinen Handlangern, die nach der Mutter nun auch noch das Neugeborene unbedingt ins Jenseits befördern wollen.
Regisseur und Drehbuchautor Michael Davis *(Monster Man)* geht gleich in die Vollen. Nach gerade einmal zwei Minuten ist die Ruhe in *Shoot 'Em Up* vorbei, und eine furiose Schießerei jagt die nächste. In jeder Lebenslage pumpt Clive Owen dabei scharenweise Schergen voll Blei, sei es beim Sex oder während eines Fallschirmsprungs. Ist keine Waffe zur Hand, missbraucht er auch schon mal eine Karotte als Mordwerkzeug.
Die stylisch choreographierten, blutigen Shoot-Outs wecken Erinnerungen an das aus Hongkong stammende Heroic Bloodshed-Kino. Und siehe da: Angeblich wurde Davis durch den John Woo-Film *Hard-Boiled* mit Chow Yun-Fat zu seiner Non-Stop-Ballerorgie inspiriert. Sicher, die Story verkommt in dem Film zur Nebensache, und eine Charakterentwicklung findet nicht statt. Ein Nachteil ist das jedoch nicht, da der Zuschauer angesichts des Dauerfeuers ohnehin erst wieder einen klaren Gedanken fassen kann, wenn der Abspann läuft.
Die Besetzung könnte für ein solch rasantes Schützenfest nicht besser sein: Clive Owen machte als cooler Kerl bereits in *Sin City* eine gute Figur, die zauberhafte Monica Bellucci *(Pakt der Wölfe, Brothers Grimm, Tränen der Sonne)* ist schön wie immer, und Paul Giamatti *(Sideways, Das Mädchen aus dem Wasser)* verkörpert den Bösewicht mit Leib und Seele. So bleibt unterm Strich ein wahnwitziger Action-Overkill, der Genre-Liebhaber von den Stühlen reißen wird.

Chris Peller

Shoot 'Em Up
1 DVD ▮ Audiokommentar, Featurette ▮ 2,35:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1 ▮ 83 Min. ▮ FSK 18 ▮ 2007

Am 24. April kommen Die Drachenjäger in die deutschen Kinos

Alle Fans der seit 2004 laufenden französischen Anime-Serie *Die Drachenjäger* können sich freuen, denn Lian-Chu und Gwizdo stürzen sich ins Abenteuer: Der große Krieger Lian-Chu geht mit Schwert oder Axt auf die Drachen los, aber in seiner Freizeit strickt er. Der schmächtige Gwizdo hingegen rennt lieber weg, wenn es ernst wird. Falls Lian-Chus umfangreiches Wissen um Drachen mal nicht weiterhilft, kommt Hektor, der Spürdrache, zum Einsatz. Viele verwechseln ihn mit einem Hund, doch ist er ein kleiner, aber sehr starker Drache. Dies macht sich Gwizdo zunutze, indem er Hektor als Lastesel missbraucht.

Die Welt von *Die Drachenjäger* besteht aus unendlich vielen kleinen oder größeren fliegenden Inseln. Manche sind von Menschen bewohnt, auf manchen jagen die Ungeheuer Menschen. Und genau da kommen die Drachenjäger ins Spiel, die für das Geld ihrer Mitmenschen die Drachen jagen.

Fotos: Universum Film

Was passiert?

Der größte, mächtigste und böseste Drache überhaupt ist der Weltenfresser. Schon vor zwanzig Jahren hat er Unheil und Verwüstung gesät. Jetzt steht seine Wiederkehr kurz bevor, und die mutigen Ritter sollen ihn aufhalten. Leider ist eines der Vorzeichen für die Ankunft des Weltenfressers, dass Ritter verbrennen - der letzte von ihnen fiel König Arnold gerade vor die Füße.

Zoe, die Nichte des Königs, der vor zwanzig Jahren durch den Weltenfresser das Augenlicht verlor, zieht los und sucht außerordentliche Ritter, von denen sie viele Geschichten gelesen hat. Das kleine Kind mit dem Wissen aus dem Märchenbuch wird von Drachen angegriffen. Als Lian-Chu und Gwizdo sie retten, ist ihr klar, dass dies die wahren Ritter sein müssen. Sie bringt die Drachenjäger zu ihrem Onkel ins Schloss, und dieser überträgt ihnen die schier unlösbare Aufgabe, den riesigen Knochendrachen zu erlegen.

Die beiden eingesprungenen Helden nehmen den Auftrag an, Lian-Chu aus Ehrgefühl, Gwizdo wegen des Gel-

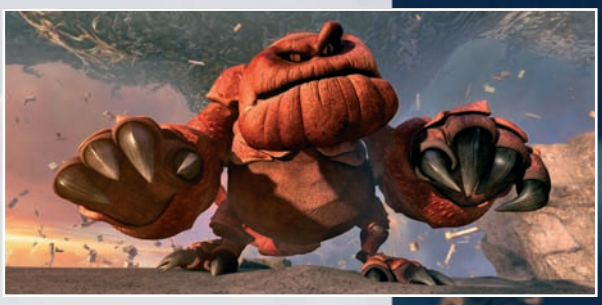
des. Zusammen mit Zoe (und Hektor) überwinden sie auf der Suche nach dem Weltenfresser mehrere Drachen, bis sie dem Monster schließlich gegenüberstehen - und Lian-Chu sich einer schrecklichen Erinnerung stellen muss.

Serienwelt

Da in deutscher Sprache lediglich 26 Episoden und nur einer der Comics erschienen sind, ist es erfreulich, dass man keinerlei Vorkenntnisse braucht, um den Film zu verstehen. Und da der 2D-Zeichenstil der TV-Serie einer hervorragenden 3D-Animationstechnik gewichen ist, können auch Zeichentrick-Abgeneigte ihn vergnügt ansehen.

Für eingefleischte Fans machte allerdings der klare, minimalistische Zeichentrickstil mit den warmen Farben einen besonderen Reiz der Serie aus. Stilistisch gleicht die komplette Computeranimation den Film an die großen Animationsfilme der Hollywoodstudios an. Anstelle der extrem beliebten Titelmusik der Serie (ein Song von The Cure) wurde ein neuer Soundtrack von Klaus Badelt *(Constantine, Fluch der Karibik)* komponiert. Ebenfalls neu ist die Synchronstimme von Lian-Chu: Tobias Meister, der Sprecher von Brad Pitt, wirkt für Lian-Chu leider etwas abgebrüht.

Ein Unterschied ist auch die Länge: Jede Serien-Episode lief 24 Minuten, der Film zeigt geballte 84 Minuten Drachenjagd. Janeline, die Wirtin der Taverne, in der Lian-Chu und Gwizdo die meiste Zeit über leben, und ihre Tochter Zaza fehlen hier komplett. Ein gewisser Einschnitt ist auch die Geschichte von der Kindheit Lian-Chus, denn dass die Stricknadeln des Muskelberges das einzige Erbe seiner Mutter sind, ist neu. Aber Charaktere aus einer TV-Serie dürfen sich natürlich auch in einem Kinofilm weiter entwickeln.

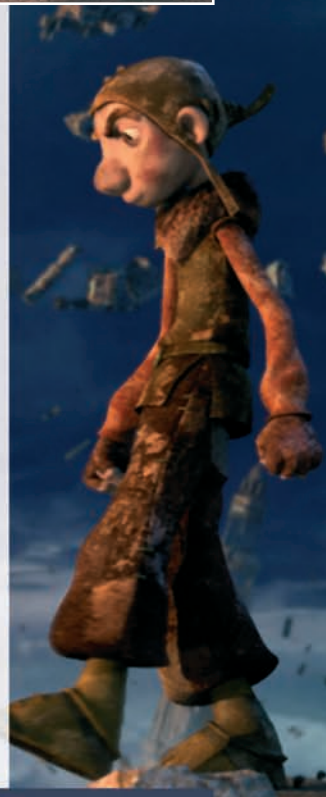


Was bleibt

Der Erfinder der *Drachenjäger*-Serie François Hemmen alias Arthur Qwak wirkte zusammen mit Guillaume Ivernel an der Umsetzung für die Leinwand mit, und die Produktion blieb in der Hand von Futurikon. Die Gestaltung übernahm die deutsche Firma Trixter.

Die Charaktere bleiben die Gleichen: Lian-Chu ist liebevoll, naiv und langsam, aber er ist groß und kann kämpfen. Gwizdo kann vor allem die Leute übers Ohr hauen: mit Verträgen und mit erfundenen Geschichten über eigene Heldentaten. Hector brabbelt halb Verständliches, denkt meist ans Essen und trägt zu den meisten Lachern bei. Die angenehm schaurige Stimmung der Serie ist gut eingefangen - auf diesen Film kann sich jeder freuen, der Fantasy, Science-Fiction, Märchen, Animationsfilme oder einfach nur *Die Drachenjäger* mag.

Sara Aubron



DIE DRACHENJÄGER

GEWINNSPIEL

Super RTL und NAUTILUS verlosen:

2x Spiel *Die Drachenjäger:* Komplettsatz aus Foil-Karten (Grundspiel und Erweiterung)
(jede Karte einmal mit metallisch-glänzendem Überzug)

Wer teilnehmen will, schickt eine Postkarte an den Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Str. 1, D-20099 Hamburg, Stichwort: »Drachenjäger«
Oder per eMail an: nautil@abenteuermedien.de

Mitarbeiter des Abenteuer Medien Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Gewinnspiel endet mit dem Erscheinen von NAUTILUS 51.

IRON MAN

DER HELD AUS STAHL

DER COMIC-SUPERHELD IM KINO

Der Kinostart von Iron Man in Deutschland ist der 1. Mai 2008

Tony Stark ist Milliardär, Industrieller, Waffenfabrikant. Ein Mann, für den das Leben wie ein Videospiel ist. Aber bei einem Besuch in Afghanistan wird er am Herzen verletzt und gerät in Gefangenschaft. Stark nutzt jedoch sein technisches Wissen und baut sich eine High-Tech-Rüstung, mit der er flieht.

Stark baut weiter an dieser Rüstung und verbessert sie kontinuierlich - so eine Superrüstung ist ein fantastisches Spielzeug. Bis eines Tages sein Geschäftsfreund Obadiah Stane ebenfalls eine Superrüstung baut und als Iron Monger die Welt bedroht. Jetzt muss Stark seine Iron Man-Rüstung noch einmal verbessern. Nicht, um seinen Spieltrieb zu befriedigen - sondern, um die Welt zu retten.

Comics

Im März 1963 erschien Heft Nr. 39 der US-Comicserie *Tales of Suspense*. In der Titelgeschichte »Iron Man« geht es um einen amerikanischen Waffenfabrikanten namens Anthony Stark, der das Kriegsgebiet in Vietnam besucht, um die Waffen, die er dem amerikanischen Militär verkauft, verbessern zu können. Stark gerät in eine Falle der Vietcong. Ein Splitter einer Mine bohrt sich in seine Brust. Wong Chu, der finstere Anführer der Vietcong, macht Stark ein Angebot: Stark soll eine Superwaffe gegen die Amerikaner bauen. Dafür werde man ihm das Schrapnell aus seiner Brust entfernen. Stark geht scheinbar auf das Angebot ein. Aber die Superwaffe, die er baut, dient einem anderen Zweck: Stark baut sich eine eiserne Lunge, um sich am Leben zu erhalten. Um den Brustpanzer herum erschafft er eine Kampfrüstung, mit der er seine Feinde ausradiert. Aber um das zu erreichen, benötigt er die Hilfe eines weiteren Gefangenen: Professor Yinsens, der sein eigenes Leben gibt, um Stark zu retten.

Professor Yinsens Opfer bewirkt einen Sinneswandel in Stark: Vor seiner Gefangenschaft war er ein oberflächlicher Playboy. Danach ist er Iron Man, der Eiserne, der für die Gerechtigkeit kämpft. In den 40 Jahren, die seitdem vergangen sind, hat Iron Man einiges durchgemacht. Er empfing eine Herztransplantation, starb, wurde Alkoholiker, verlor sein Vermögen, baute es wieder neu auf, verlor es ein weiteres Mal, wurde zum Schurken und dann durch einen Tony Stark aus einer parallelen Welt ersetzt, er wurde Verteidigungsminister, führte die regierungstreuen Superhelden in einem Bürgerkrieg an, war Mitglied der Avengers, der Force Works und Direktor von SHIELD (dem Supergeheimdienst des Marvel-Universums).

Fotos: Concorde

Vorproduktion

Iron Man gehört zu den wichtigeren Helden im Marvel-Universum. Geplant war ein Film schon seit 1990, damals bei 20th Century Fox, die vier Jahre später die Rechte an New Line Cinema abtraten. In den 18 Jahren seither waren mehrere Schauspieler daran interessiert, Tony Stark zu spielen, unter anderem Nicolas Cage und Tom Cruise. Für die Regie waren Stuart Gordon, Quentin Tarantino, Joss Whedon und Nick Cassavetes im Gespräch. Als Cassavetes' Vertrag 2006 auslief, kaufte Marvel Studios die Rechte zurück und begann, den Film als erstes Projekt selbst zu produzieren. Die Regisseure wurden ausgetauscht. Eine andere Marvel-Verfil-

mung, *Captain America*, war mit Regisseur Jon Favreau in Planung. Marvel bot Favreau *Iron Man* an und gab Cassavetes im Gegenzug *Captain America*. Favreau plante ursprünglich, einen unbekannten Schauspieler als Tony Stark zu engagieren, fand dann aber in Robert Downey, Jr. die Idealbesetzung: Laut Favreau weist Downeys Leben große Parallelen zu Starks auf (unter anderem war Downey kokainsüchtig, Stark ist Alkoholiker). Downey, ein bekennender *Iron Man*-Fan, brachte sich mit großem Einsatz in seine Rolle ein.

Dazu gehörte auch, viel Zeit in der Rüstung zu verbringen. Favreau hatte ursprünglich geplant, die Rüstung mittels CGI auf die Leinwand zu bringen. Dann meldete sich jedoch Effektemacher Stan Winston, der u.a. durch *RoboCop* bereits entsprechende Erfahrungen hatte, und stellte Favreau seine Überlegungen für eine echte Rüstung vor. Favreau ließ sich überzeugen. Im Film kommt zwar auch CGI zum Einsatz, nach Möglichkeit wurden jedoch reale Rüstungen eingesetzt.

Aussichten

Regisseur Jon Favreau hat bereits erklärt, dass er die *Iron Man*-Saga als Trilogie angelegt hat. In den beiden folgenden Filmen will er Starks Alkoholismus zum Thema machen und Rhodeys Weg zum Superhelden War Machine folgen. Favreau macht sich auch Hoffnungen, Regisseur des vorangekündigten *Avengers*-Films zu werden, der diverse Marvel-Superhelden, darunter Iron Man und den Hulk, zu einem Team zusammenbringt. Die ersten Schritte zu einem *Avengers*-Film sind bereits getan: Downey hat als Tony Stark einen Cameo-Auftritt in *Incredible Hulk*, und Samuel Jackson, der in *Iron Man* in einer Nebenrolle Agent Nick Fury spielt, wird Gerüchten zufolge ebenfalls als Nick Fury in *Incredible Hulk* zu sehen sein.

Eines ist ziemlich sicher: *Iron Man* wird ein Erfolg. Schon die Trailer hatten weltweit nicht nur Iron Man-Fans in Begeisterung versetzt - was sich auch beim fertigen Film an den Kinokassen widerspiegeln wird.

Jens Altmann

Eisenner im Zeichentrickfilm

FRÜHE VERFILMUNGEN

Die erste Verfilmung von *Iron Man* gab es schon 1966: Iron Man war Teil einer Zeichentrickreihe, die mit sehr limitierter Animation Geschichten aus den Marvel-Comics nacherzählte. In dieser Serie wurde Tony Stark von John Vernon gesprochen.

Im September 1994 kam Iron Man als eine Hälfte der *Marvel Action Hour* auf den Bildschirm zurück (die andere Hälfte gehörte den Fantastic Four). In dieser Zeichentrickserie spricht Robert Hays (aus der TV-Serie *Starman* bekannt) Tony Stark. Stark begann als Anführer des Superheldenteams Force Works (der er damals auch in den Comics angehörte) und musste sich immer wieder gegen seinen Erzfeind, den Mandarin, und dessen Armee von Superschurken durchsetzen. Da die Serie beim Publikum nicht ankam, wurde das Konzept in der zweiten Staffel geändert: Der Mandarin wurde zu einer Nebenrolle degradiert, Force Works verschwand fast völlig. Aber nach 26 Episoden wurde die Serie im Februar 1996 dennoch eingestellt.

2006 begann Marvel Studios mit der eigenen Produktion von Zeichentrick-Spielfilmen nach ihren Comics. Der erste Film war *Ultimate Avengers* (2006), in dem auch Iron Man eine wichtige Rolle spielt. *Ultimate Avengers* zog eine Fortsetzung nach sich, und während der Live-Action *Iron Man*-Film schon in Produktion war, brachte Marvel Studios in Kooperation mit Lionsgate im Jahr 2007 einen *Iron Man*-Zeichentrickfilm heraus. In allen drei Zeichentrickfilmen wird Tony Stark/Iron Man von Marc Worden gesprochen.

Freunde und Feinde

HAUPTDARSTELLER

Robert Downey, Jr. ist Anthony Stark, alias Iron Man. Downey, der Sohn eines Filmemachers, steht seit seinem fünften Lebensjahr vor der Kamera. Zu seinen vielen Filmen gehören *Air America* (1990), *Auf der Jagd* (1998), *Kiss Kiss Bang Bang* (2005) und *Zodiac* (2007). Für seine Darstellung des Charlie Chaplin in *Chaplin* (1992) wurde er für den Oscar nominiert. 2000 bekam er eine Rolle in der TV-Serie *Ally McBeal*, für die er mit dem Golden Globe ausgezeichnet wurde. Doch noch im gleichen Jahr wurde er wegen seiner Drogenabhängigkeit entlassen.

Jeff Bridges ist Obadiah Stane. Der Sohn von Lloyd Bridges wurde im Lauf seiner Karriere viermal für den Oscar nominiert, sowie neunmal für andere Preise.

Terrence Howard ist Jim »Rhodey« Rhodes. Dem deutschen Publikum ist der Schauspieler, der einmal für den Oscar nominiert wurde und zahlreiche andere Preise gewann, wahrscheinlich aus der TV-Serie *Picket Fences* bekannt.

Gwyneth Paltrow ist Virginia »Pepper« Potts. Für die Rolle der Viola in *Shakespeare in Love* bekam sie den Oscar.

WAHRHEIT UND LEGENDEN

INTERVIEW MIT ROLAND EMMERICH ZU 10.000 BC

Für *Independence Day* bekam er den Oscar für Spezialeffekte - und der Film spielte weltweit 816 Millionen Dollar ein. Mit *The Day After Tomorrow* thematisierte er als erster Kino-Regisseur den Klimawandel. Vor drei Jahren schließlich wurde er Jury-Chef der Berlinale. Nun hat sich Roland Emmerich in die Steinzeit begeben: *10.000 BC* (angelaufen am 6. März) erzählt von einem jungen Krieger, der seine Frau retten will - und dabei die Menschheit befreit. Mit dem in Stuttgart geborenen Regisseur unterhielt sich unser Mitarbeiter Dieter Oßwald.

■ Was sagen Sie zu den Oscars? Sie sind ja als Academy-Mitglied selbst stimmberechtigt.

Stimmt, aber ich lasse immer meine Assistenten wählen - das geht ganz demokratisch bei uns zu (lacht). *Ich war diesmal nicht begeistert von den Oscars. Für mich war das dieses Jahr alles viel zu negativ, es wurde ja nicht einmal der Versuch gemacht, die Dinge positiv zu sehen.*

■ Was verbinden Sie mit dem Wort Fantasie?

Ich habe eine sehr rege Fantasie. Manchmal bekomme ich Ideen, die sich in meinem Kopf regelrecht festsetzen. Auf diese Weise ist auch dieser Film entstanden. Es gab viele Elemente, die sich in zehn Jahren langsam zusammengebaut haben - es war wie eine Reise in meinem Kopf.

Der Ursprung für die Idee war eine Dokumentation über Mammut-Jäger in Amerika. Irgendwann habe ich ein Buch gelesen, das behauptet, die Pyramiden wären nicht von den Ägyptern, sondern von einer untergegangenen Zivilisation gebaut worden. Allmählich ist daraus die Geschichte für den Film entstanden. Eigentlich wollte ich das schon vor fünf Jahren machen, aber damals war die digitale Technik einfach noch nicht weit genug entwickelt.

■ Was hat es mit den Rasta-Frisuren Ihrer Helden auf sich? *10.000 BC* wirkt fast wie der erste Fantasy-Film für Fans von Bob Marley; auch hier geht es um Natur und Freiheitskampf.

Die Wahl der Haare ist banaler: Wir wollten jedem der Stämme sein ganz besonderes Aussehen geben. Wir haben mit vielen Varianten experimentiert, bis wir auf die Lösung mit den Rasta-Haaren kamen. Diese Haartracht ist bei Stämmen in Namibia tatsächlich durchaus verbreitet.

■ Filmische Beschäftigung mit der Steinzeit reicht von Kubricks *2001* bis zu *Am Anfang war das Feuer* von Annaud - welches Verhältnis haben Sie zu diesen Filmen?

Mich hat das Thema immer schon fasziniert. Ich bin ein großer Fan von Am Anfang war das Feuer, *aber ich wollte meinen ganz eigenen Film drehen. Bei meinem Konzept spielt die Handlung nicht zu einer bestimmten Zeit, sondern ich verwende Elemente, die eigentlich 6.000 Jahre auseinanderliegen.*

■ Ist das wieder ein Emmerich für harte Jungs?

Jungs sind sicher am meisten an so einer Story interessiert. Allerdings haben wir bei den Testvorführungen entdeckt, *dass es ein Film für die ganze Familie ist, echtes »family entertainment«, wie man in Amerika so schön dazu sagt.*

■ Es fällt auf, dass Sie diesmal ganz auf Stars verzichten.

Ich konnte mir einfach nicht vorstellen, dass hier ein Jake Gyllenhaal auftritt. Ich wollte Schauspieler, die gerade vor dem Durchbruch stehen und noch nicht so bekannt sind. Meine Stars sind die Mammuts und der Säbelzahntiger.

■ Sind Newcomer pflegeleichter als Stars?

Ich hatte das Glück, dass alle meine Stars völlig unkompliziert waren. Was auch damit zusammenhängen mag, dass ich mich vorher immer genau bei anderen Regisseuren über die Schauspieler erkundige. Nettigkeit ist für mich ein wichtiges Kriterium, Konfrontationen beim Drehen mag ich überhaupt nicht. Und Streit im Team kann ich mir gar nicht vorstellen.

■ Wie viele echte Kulissen gibt es bei all den digitalen Tricks überhaupt noch?

Wir hatten sehr viele Bauten, irgendwann haben wir festgestellt, dass wir sogar zu viel gebaut haben. Die Rampe gibt es zum Beispiel ganz real mit 90 Meter Länge, ebenfalls echt ist die Fassade vom Palast. Das meiste sind allerdings Modelle. Wenn alles aufgebaut war, hatte es die Fläche von einem Fußballplatz - dort haben wir dann mit einer fliegenden Kamera gedreht.

■ Zu Beginn sagt Erzähler Omar Sharif, es gebe Wahrheit und Legenden; die Wahrheiten gingen verloren, die Legenden blieben bestehen - glauben Sie das auch?

Daran glaube ich tatsächlich. Im Film kann man eine Realität schaffen, die nicht der Wirklichkeit entspricht, die aber trotzdem sehr real wirkt. Bei Herr der Ringe *glaubt man einfach, dass Mittelerde existiert. Entsprechend habe ich mir gesagt, ich mach mir meine eigene Welt. Dabei benutze ich Elemente der Steinzeit, aber auch Ägyptens und anderer Kulturen. Der Film ist deshalb ein bisschen wie eine Zeitreise.*

■ Wie groß ist die Konkurrenz unter den digitalen Trickschmieden - gilt es als Trophäe, wenn man den ersten Tiger im Wasser geschaffen hat?

Natürlich gibt es so etwas wie eine Berufsehre: Wer macht was zuerst? In dieser fotorealistischen Form hat man Haare bislang noch nie gesehen - da werden sich die anderen jetzt sicher anstrengen, ähnliche gute Ergebnisse zu erzielen.

■ Bei Ihrem nächsten Projekt gehen Sie wieder in die Zukunft, worum geht es in *2012*?

Man muss im Internet einfach mal nach »2012« suchen - und wird eine Flut von Informationen finden. Es geht um den drohenden Weltuntergang, der in jenem Jahr stattfinden soll. Ob bei Nostradamus oder im Maja-Kalender: Alles endet mit diesem Datum. Das ist ein packendes Kinothema, obwohl ich eigentlich ja keine Katastrophenfilme mehr machen wollte (lacht).

Dieter Oßwald

Fotos: Warner Bros.

DIE SELTSAMSTE KLEINSTADT DER WELT

GEHEIME GENIES

TV-SERIENTIPP: EUREKA

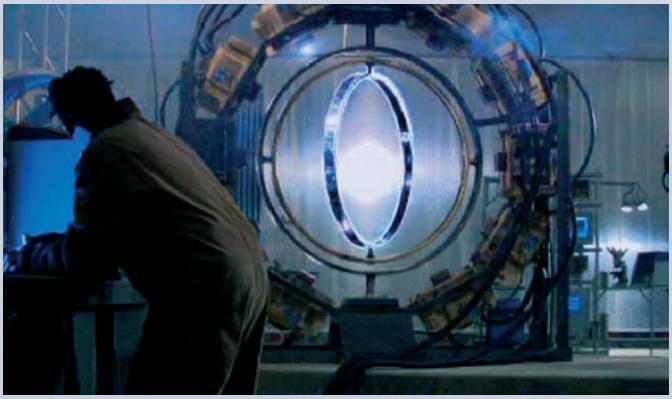
Am 25. Februar 2008 um 21:10 Uhr begann bei Pro 7 mit *Eureka* eine außergewöhnliche Science Fiction-Serie.

Die Wissenschaft beeinflusst das Schicksal der Welt - nie wurde dies so deutlich wie 1945 beim Abwurf der Atombomben über Hiroshima und Nagasaki. Amerika hatte zuvor befürchtet, das Rennen um den Bau der Bombe zu verlieren, deshalb entwickelt Präsident Truman einen Plan, damit die USA nie wieder bei der Entwicklung einer technisch-militärischen Neuerung ins Hintertreffen geraten: Mit Hilfe von Albert Einstein und wenigen vertrauenswürdigen Ratgebern wird das Projekt »Eureka« ins Leben gerufen: An abgelegener Stelle an der pazifischen Nordwestküste wird eine geheime Stadt gebaut. Deren Bewohner werden die klügsten Köpfe Amerikas mit ihren Familien sein. Diese Genies arbeiten dort an neuen technischen Entwicklungen. Die Regierung gibt viel Geld aus, um diesen Wissenschaftlern das Leben so angenehm wie möglich zu machen, deshalb besitzt Eureka den Charme einer amerikanischen Kleinstadt, ist aber auf keiner Landkarte zu finden. Reisende, die zufällig in die Stadt kommen, sollen Eureka für ein verträumtes Nest halten. Die Bürger der Stadt sind jedoch trotz ihrer Genialität Menschen mit Gefühlen. Im Unterschied zur normalen Bevölkerung lösen sie ihre Probleme aber oft auf spezielle Art - Genies mit Liebeskummer können die Welt in Gefahr bringen.

Als Marschall Jack Carter mit seiner Tochter Zoe wegen einer Autopanne in Eureka liegenbleibt, bemerkt er schnell, dass in dieser Stadt nicht alles so ist, wie es scheint. Kurz darauf hilft er, eine Katastrophe zu verhindern, die wegen eines unabsichtlich bei einem Experiment erzeugten Dimensionsrisses drohte, und wird in die Geheimnisse der Stadt eingeweiht. Skurrile Charaktere, Explosionen und viel Hightech gehören hier zum Alltag. Carter, ein bodenständiger Mensch, muss sich in diesem ungewohnten Umfeld behaupten.

Charaktere

Held der Serie ist US-Marshall Jack Carter (Colin Ferguson), der mit seiner rebellischen Tochter Zoe (Jordan Hinson) den Job als Sheriff von Eureka übernimmt, da der bisherige Amtsinhaber im Pilotfilm verkrüppelt wird. Zur Seite steht ihm Deputy Josefina Lupo (Erica Cerra), die in Waffen geradezu vernarrt ist. Allerdings sind ihr Jacks unorthodoxe Methoden nicht geheuer. Offensichtlich mehr als nur professionelle Zusammenarbeit verbindet Jack mit Allison Blake (Salli Richardson), der Vertreterin des Pentagons, welche regelmäßig dem Kongress über Eureka berichtet. Sie war mit dem Nobelpreisträger Nathan Stark (Ed Quinn) verheiratet, der in der Stadt die Forschungsstation Global Dynamics führt. Und Stark bemerkt die Annäherungsversuche von Carter an seine Ex-Frau.



Psychiater von Eureka ist Beverly Barlowe (Debra Farentino). Sie scheint die persönlichsten Geheimnisse so gut wie jedes Einwohners zu kennen und bemüht sich, den frustrierten Wissenschaftlern Selbstvertrauen zu geben. Allerdings hat auch sie selbst einige Geheimnisse.

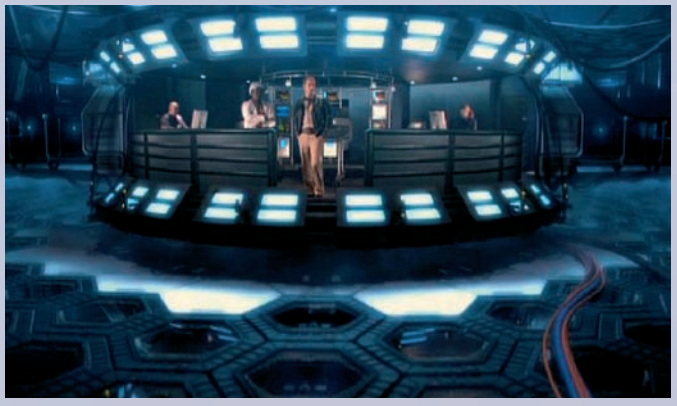
Der Biologe Jim Taggart (Matt »Max Headroom« und »Psi-Factor« Frewer) kennt jeden Grashalm und jedes Tier in Eureka. Alles Lebende fällt in seinen Bereich. Wenn Eureka vor dem Untergang steht, hat er die Ausrüstung, um das Desaster abzuwenden.

Der Automechaniker Henry Deacon (Joe Morton) schließlich repariert nur sehr selten Autos: Der ehemalige NASA-Mitarbeiter und Spaßvogel ist in Eureka für seine verrückten Ideen bekannt. Wenn es irgendwo kracht und Henry danach freudestrahlend und schwarz verkohlt wieder auftaucht, hat er etwas Neues erfunden.

Eureka ist eine Serie des amerikanischen Senders Sci-Fi Channel, ähnelt jedoch am ehesten *Twin Peaks* oder *Northern Exposure*. Der Pilotfilm im Sommer 2006 brachte dem Sender die besten Quoten seit seinem Bestehen, und auch die weiteren elf Folgen der ersten Staffel konnten überzeugen. Mittlerweile ist bereits die dritte Staffel in Planung, die wieder in der Umgebung des kanadischen Vancouver gedreht wird.

In *Eureka* darf man jedes Klischee des genial-verrückten Wissenschaftlers erwarten: von Weltuntergangsmaschinen, Entführung durch Aliens, Kornkreisen, über Löcher im Raum-Zeit-Kontinuum, Schutzschilde, Nanoiden, Quantenbeschleuniger, Antigravitation und geheimnisvolle Artefakte bis zu Verschwörungen, alternativen Zeitlinien sowie intelligenten Computern für die Hausverwaltung. Komplexe Handlungsstränge und philosophischen Tiefgang bietet die Serie nicht, aber gut produzierte Unterhaltung, die Spaß macht und sich nicht zu ernst nimmt.

Robert Vogel



Fotos: © Universal Television

GEHIRNWÄSCHEN, WEISSE HASEN UND TOTE ROCKSTARS

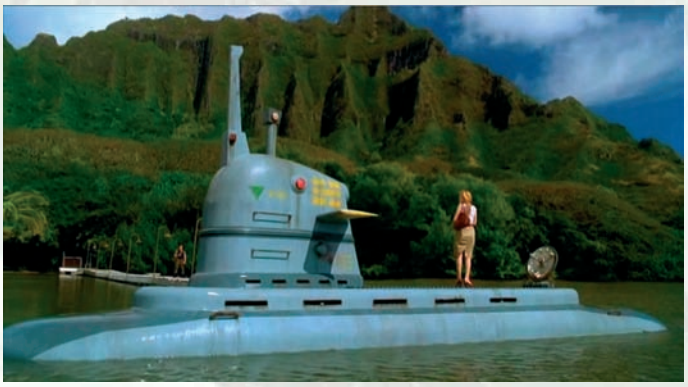
DIE ANDEREN

LOST: DIE DRITTE STAFFEL AUF DVD

Während in den USA bereits die vierte Staffel der Erfolgsserie *LOST* angelaufen ist, musste sich der deutsche TV-Zuschauer vor wenigen Wochen mit dem Finale der dritten Season und dem Verkaufsstart der zweiten DVD-Box begnügen. Aber die dritte Staffel (und eben ganz besonders besagtes Finale) hat es mühelos geschafft, die packende Geschichte um die Überlebenden eines Flugzeugabsturzes, die auf einer einsamen, geheimnisvollen Insel stranden, noch faszinierender zu machen.

Hauptthema dieser Staffel waren die Anderen - jene mysteriösen Leute, die offenbar schon lange vor dem Absturz ein Zuhause auf der Insel gefunden hatten. Bereits in der ersten Szene der ersten Folge erhielt man einen schockierenden Einblick in ihre Lebensumstände: In einem Set, das genauso gut aus *Desperate Housewives* hätte stammen können, trifft sich ein Buchclub, um über die letzte Lektüre zu diskutieren - doch dann hört man ein Rumoren, die Clubmitglieder laufen vors Haus (man stellt fest, dass wir uns tatsächlich auf der tropischen Insel befinden), und wir werden aus der Perspektive der Anderen Zeuge des schicksalhaften Flugzeugunglücks.

Schauen wir uns die beiden Figuren an, die zu den Anderen gehörten und denen jeweils eine eigene Folge mit persönlichen Rückblenden gewidmet war: Ben und Juliet.



■ **Ben** ist mit Sicherheit eine der manipulativsten, paranoidesten und gerissensten Gestalten der US-Fernsehgeschichte (weshalb der Mann, der ihn verkörpert (Michael Emerson), auch eine Emmy-Nominierung erhielt). Obwohl Ben die Anderen anführt, ist er nicht auf der Insel, sondern in Portland geboren. Sein Vater arbeitete als einfache Hilfskraft für Dharma und brachte Ben auf die Insel mit. Dort erschien Ben seine verstorbene Mutter, und als Junge schloss er Freundschaft mit einem unheimlichen Mann aus dem Dschungel. Ben schloss einen Pakt mit diesem Mann, den *LOST*-Zuschauer unter dem Namen Richard Alpert kennen, und im Zuge dieses Abkommens mussten (vermutlich) alle Dharma-Wissenschaftler auf der Insel sterben. Ben gehört offenkundig zu den Personen, die eine besondere Verbindung zu den enigmatischen Mächten besitzen, die die Geschicke auf der Insel lenken.

■ **Juliet:** Juliet begegnet uns zunächst als Jacks Wärterin (im Finale von Staffel 2 fallen Jack, Kate, Sawyer und Hugo in die Hände der Anderen). Juliet ist Medizinerin - genauer gesagt ist sie eine Expertin auf den Gebieten der künstlichen Befruchtung und Vergleichbarem. Dank ihrer ausgezeichneten Forschungsergebnisse wurde sie von Richard Alpert angeworben, wobei sie mehr oder minder versehentlich zum Ableben ihres Ex-Gatten beitrug. Juliet, die somit eine Art Neuankömmling unter den Anderen ist, schlägt sich auf Jacks Seite, flieht nach einem Befreiungsversuch der Überlebenden zusammen mit ihnen in deren Lager , offenbart sich jedoch nach kurzer Zeit als Spionin Bens, die die Schwangere Sun im Auge behalten soll - eigentlich ist sie auch zum Ende der Staffel noch genauso undurchschaubar geblieben wie Ben. Eine solche Undurchschaubarkeit ist für manche Männer anscheinend ziemlich anziehend. Jack beispielsweise ist so ein Mann. Da sich Kate - zumindest vorübergehend - endgültig für den lecker anzusehenden, aber ziemlich windigen Kleinkriminellen Sawyer entschieden hat (Sex im Eisbärenkäfig inklusive), ist es für Juliet leicht, eine erotische Spannung zu Jack als dem Führer der Überlebenden aufzubauen. Aus dem Liebesdreieck der ersten beiden Staffeln wird somit ein Liebesviereck. Wie die Paarungen wohl am Ende aussehen mögen?

Verlorene Zeit

Das zweite große Thema der dritten Staffel waren die Auswirkungen der Implosion (oder Explosion) jener Station, die in der zweiten Staffel eine so große Rolle gespielt hat. Besonders mysteriös war die Tatsache, dass mehrere Charaktere in der Station waren, als sich erst der Himmel purpurn färbte und sich schließlich aufgestaute elektromagnetische Energien entluden. Diese Figuren sind:

■ **Mister Eko:** Der geläuterte nigerianische Drogenbaron mit dem Messiaskomplex landet schwer verletzt in einer Eisbärenhöhle, wo er von Locke und Charlie gefunden wird. Nach seiner Genesung hat er eine unangenehme Begegnung mit seinem toten Bruder Yemi und wird vom Inselmonster umgebracht (er reiht sich damit in die Passagiere aus der Hecksektion von Flug 815 ein, die bis auf Bernard mittlerweile alle das Zeitliche gesegnet haben).

■ **Desmond:** Der ehemalige Bunkerbewohner erwacht splitterfasernackt im Dschungel und leidet fortan unter Visionen, die ihm die Zukunft zeigen - sehr zum Leidwesen von Charlie, dessen Ableben Desmond vorhersieht (was im Finale der Staffel dann auch eintritt). Desmond ist eine der verwirrendsten und

Fotos: Walt Disney Home Entertainment

FAKTEN ÜBER DIE ANDEREN

Das folgende wird uns in Staffel 3 über die Anderen verraten:

► Sie leben auf der derselben Insel wie die Überlebenden, arbeiten allerdings auf einer zweiten benachbarten Insel

► Sie verfügen über ein U-Boot, mit dem sie die Insel verlassen können (dieses Transportmittel verlieren sie jedoch durch eine von Locke ausgelöste Explosion)

► Sie haben jene Überlebenden, die sie aus der Gruppe der Passagiere aus der Hecksektion entführt haben, scheinbar mühelos in ihre Gesellschaft integriert

► Sie werden von Ben angeführt, der wiederum behauptet, den Anweisungen eines gewissen Jacob zu folgen, den nur er sehen darf (oder kann)

► Sie sind nicht die Wissenschaftler von Dharma, wie man lange vermutete - selbige wurden nämlich mittels Giftgas schon vor einigen Jahren umgebracht

NEUE FRAGEN UND RÄTSEL

Gerade vor dem Hintergrund der Vorblenden lohnt es sich, kurz darauf einzugehen, welche alten Fragen im Zuge der dritten Staffel beantwortet wurden und vor welche neuen Rätsel man uns Zuschauer gestellt hat.

Antworten auf alte Fragen

► Man erhält einen Hinweis, woher die Eisbären kamen

► Wir wissen, warum Locke vor dem Flugzeugabsturz im Rollstuhl saß

► Die Machenschaften der geheimnisvollen Dharma-Organisation (und das Schicksal ihrer Wissenschaftler) sind ein wenig klarer geworden

► Der Grund für das besondere Interesse der Anderen an Schwangeren ist geklärt

Neue Rätsel

► Was bringt der Frachter, der Rettung verheißt, am Ende tatsächlich?

► Wer sind die Anderen wirklich?

► Was hat es mit Desmonds Visionen auf sich?

► Wer ist Jacob, den man nur für einen Sekundenbruchteil im Innern einer ziemlich absonderlichen Hütte im Dschungel gesehen hat?

► Wer liegt in dem Sarg, vor dem Jack in der Zukunft weint?

Alles in allem wird eine Grundformel der Serie beibehalten: Auf jede beantwortete Frage folgen sehr schnell neue Rätsel.

zugleich fesselndsten Episoden der ganzen Staffel gewidmet.

■ **Locke:** Locke ist nach der Stationsimlusion zunächst stumm, findet aber durch eine Traumsuche in einer selbstgebauten Schwitzhütte die Stimme wieder - Locke erweist sich auch hier als Schamane in der neuen Gesellschaftsordnung der Überlebenden. Locke bleibt nach der Expedition zur Rettung Jacks bei den Anderen und kann endlich mit seinem nichtsnutzigen Vater abrechnen, der von den Anderen auf unerklärliche Weie auf der Insel gefangengehalten wird. Ben macht Locke allerdings als potenziellen Rivalen aus, da der geheimnisumwobene Jacob auch mit Locke kommunizieren kann. Locke landet angeschossen in einem Massengrab mit Dharma-Leichen, ehe er seinen spektakulären Auftritt im Staffel-Finale hat.

Neulinge

Beschäftigen wir uns etwas intensiver mit den neuen Personen in Staffel 3: Juliet ist, wie erwähnt, faszinierend genug, um sie von Beginn an zu akzeptieren (immerhin ist sie eine Andere). Selbiges gilt für Karl, den Freund von Rousseaus Tochter Alex, den Ben unvermittelt in eine Gehirnwäschekammer à la *Uhrwerk Orange* steckt, weil er ihn nicht für den passenden Schwiegersohn hält.

Schwerer tut man sich als Zuschauer mit Paolo und Nikki: Die beiden wuchsen quasi über Nacht im Lager der Überlebenden aus dem Boden und wirkten wie Störfaktoren - ebenso schnell wurden sie daher wieder entfernt, und ihr Tod war gruselig in Szene gesetzt.

Sehr viel besser klappte die Integration einer weiteren Ortsfremden: Naomi springt aus einem Helikopter mit dem Fallschirm über der Insel ab. Vielleicht mochte man sie auch, weil sie gleich einen echten Knaller losließ: Sie berichtete den Überlebenden nämlich, dass das Wrack des Flugzeugs jüngst gefunden worden war - und dass es eigentlich keine Überlebenden gegeben habe. Noch dazu bot sie Aussicht auf Rettung, denn der Frachter, von dem sie gestartet war, lag angeblich in erreichbarer Entfernung vor der Insel vor Anker. Naomi war im Grunde selbst ein Anker - für den Plotstrang, der ins Staffelfinale mündete, das wie immer mehr Fragen aufwarf, als es beantwortete: Müssen wirklich alle auf der Insel sterben, wenn Naomis Kollegen auf dem Eiland eintreffen? Oder ist das nur wieder eines von Bens Ablenkungsmanövern? Warum wirft Locke nach einer geisterhaften Erscheinung des zum Ende der zweiten Staffel aus der Serie verschwundenen Walt der Retterin Naomi ein Messer in den Rücken?

Der große Kniff

Kommen wir nun zum großen Kniff am Ende der Staffel, der *LOST* mit einem Schlag noch grandioser machte. Wo man sich als Zuschauer an die Rückblendenstruktur gewöhnt hatte, ballerten die Schreiber der Serie einem nun völlig unvermittelt eine Vorblende vor den Bug. Dieser Blick in die Zukunft warf eine Menge neuer Fragen auf: Wie sind die Überlebenden von der Insel heruntergekommen? Wer von ihnen hat es überhaupt nach Hause geschafft? Wer ist der geheimnisvolle »Er«, den Kate bei ihrem nächtlichen Treffen mit Jack auf einem Parkplatz erwähnt und der angeblich dringend auf ihre Rückkehr wartet? Warum will Jack unbedingt zurück auf die Insel? Warum tut er so, als würde sein Vater noch leben?

Die Einführung der Vorblenden war ein echter Geniestreich. *LOST* spielte von Anfang an mit verschiedenen Zeitebenen. Außerdem führte man so vor, welch großes erzählerisches Potenzial in einer TV-Serie stecken kann: Man arbeitet drei Jahre auf einen konkreten Punkt hin, an dem man die Spielregeln der Handlung umstößt. Einen derartigen Schockeffekt kann ein Kinofilm in bescheidenen zwei Stunden nur sehr bedingt auslösen.

Thomas Plischke

AUSBLICK AUF STAFFEL 4

Wer selbst herausfinden möchte, was die nächste Staffel bietet, liest jetzt am besten nicht mehr hier weiter, sondern wirft einen Blick auf den Textkasten zum Lost-Videospiel *Lost: Via Domus*. Für spoiler-resistente Gemüter hier eine Handvoll Informationen über Staffel 4.

Einige beantwortete Fragen:

- Wer sind die Leute auf dem Frachter?
- Wer hat es von der Insel heruntergeschafft, und wer ist auf der Insel geblieben?
- Verläuft die Zeit auf der Insel anders als im Rest der Welt?
- Ist Naomi wirklich tot?
- Wo ist Michael eigentlich geblieben?

Einige neue Fragen:

- Warum hat Ben solche Angst vor den Leuten auf dem Frachter?
- Wer ist Bens Spion auf dem Frachter?
- Ist Charlie wirklich ertrunken?
- Was hat es mit dem angeblich gefundenen Flugzeugwrack auf sich?

Dramatische Ereignisse:

- Einer der Hauptcharaktere arbeitet in der Zukunft als Auftragsmörder für Ben.
- Einer der Hauptcharaktere befindet sich wieder in einer Nervenklinik.
- Eine Frau wird überraschenderweise Mutter (und es handelt sich nicht um Sun).
- Es müssen noch weitere Überlebende sterben.
- Es gibt Zeitreisen - oder doch nicht?
- Die Gruppe der Überlebenden spaltet sich scheinbar endgültig auf.

Lost für die Konsole und den PC

LOST: VIA DOMUS

Spieleumsetzungen zu Filmen und Fernsehserien sind eine heikle Sache. Ubisoft hat sich nun daran versucht, das Flair der TV-Serie *LOST* als Game für den PC und die Konsole einzufangen. Wie gut ist das gelungen?

LOST: Via Domus ist nach Aussagen der Drehbuchautoren nicht Kanon - die darin geschilderten Ereignisse sind kein vollwertiger Teil der Gesamterzählung. Macht ja nichts, wenn das Spiel Freude bringt.

Man schlüpft bei *LOST: Via Domus* in die Rolle eines der Überlebenden des Absturzes von Oceanic Flug 815. Ein Name sei hier nicht genannt, denn besagte Figur leidet zu Beginn des Spiels unter Amnesie, und ein Großteil der Handlung besteht darin, mehr über sich selbst herauszufinden. Natürlich trägt man ein dunkles Geheimnis mit sich herum, und selbstredend ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick scheint.

LOST: Via Domus, das eine ursprünglich für Shooter entwickelte Engine verwendet, spielt sich wie ein Adventure - man läuft durch die Gegend, spricht mit anderen Figuren und löst Rätsel. Dabei begegnet man einer Menge alter Bekannter aus den TV-Folgen, die insgesamt sehr gelungen umgesetzt wurden (das Charaktermodell von Kate beispielsweise ist perfekt gelungen). Das Spiel setzt auch bei den Schauplätzen zunächst auf dem eingefleischten *LOST*-Fan Bekanntes: die Absturzstelle, die geheimnisvolle Luke zur Station, den Dschungel, Höhlen und so fort. Beim Absuchen dieser Schauplätze nach Hinweisen findet man Dinge wie Kokosnüsse, Papayas, gefüllte Wasserflaschen und anderes, die man bei anderen Überlebenden gegen nützliche Gegenstände wie zum Beispiel Fackeln, Laternen und Pistolen eintauschen kann.

Das Ganze steuert sich gut, und auch die Atmosphäre ist vom Feinsten: Mal hört man das unheimliche Wispern im Dschungel, mal wird es in einer Höhle stockfinster, weil einem im bedrohlichsten Moment die Fackel ausgeht. Der Soundtrack stammt aus der Serie und ist dementsprechend toll. Besonders hervorzuheben ist, dass das Spiel in Episoden aufgebaut ist - zu passenden Augenblicken (meist nach einer Cut-Scene mit unheilvollen Ereignissen wie einer Begegnung mit den Anderen) taucht mit einem Paukenschlag das *LOST*-Logo auf dem Monitor auf. Dann gibt es eine kurze Inhaltszusammenfassung der bisherigen Handlung, ehe es weitergeht. Als *LOST*-Fan fühlt man sich da bestens aufgehoben.

Aber da liegt der Hase im Pfeffer: Für Spieler, die die TV-Serie nicht kennen, ist *LOST: Via Domus* bestenfalls kryptisch und schlimmstenfalls von der Story her völlig unspielbar. Wer die Figuren noch nie im TV gesehen hat, weiß auch nicht, wen er gerade suchen soll. Sei's drum: Für *LOST*-Fans ist dieses Game ein Pflichtkauf, denn besonders der klug ausgedachte Rückblendenmodus, bei dem man in der Vergangenheit Fotos schießen muss, um sich an wichtige Details aus dem eigenen Leben zu erinnern, macht eine Menge Spaß. Und wer wollte die Insel nicht schon mal gerne höchstpersönlich erkunden?

MIT HUT UND PEITSCHE

INDIANA JONES und das KÖNIGREICH DES KRISTALLSCHÄDELS

Kinostart von Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels ist der 22. Mai 2008

1981 überlebte er den Zorn Gottes, 1984 zerstörte er den Tempel des Todes, 1989 fand er den Heiligen Gral. Was macht Indiana Jones 2008? Einige Details sind trotz Geheimhaltung durchgesickert: Produzent Frank Marshall hat offiziell bekanntgegeben, dass Indys Reiseroute diesmal New Mexico, Connecticut, Mexico City und die Urwälder von Peru umfasst und dass der Film im Jahre 1957 spielt, also 19 Jahre nach dem letzten Kino-Abenteuer von Indiana Jones. Einen weiteren Hinweis liefert der Titel *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*. Esoteriker glauben, dass die Maya 13 Kristallschädel besaßen, die entweder aus Atlantis oder von Außerirdischen stammten. Diese Kristallschädel besaßen angeblich magische Kräfte.

Schon der Trailer, der im Februar online ging, offenbarte eine Sequenz, die anscheinend das Lagerhaus zeigt, in dem die Bundeslade aufbewahrt wird. Außerdem bekommt man einen kurzen Blick auf eine Metallkiste, die die Aufschrift »Roswell« trägt. Die Bösewichte sind diesmal jedoch nicht die Nazis. Der Film spielt 1957 während des kalten Krieges: Amerika und die Sowjetunion waren sich zu dieser Zeit spinnefeind, dementsprechend sind die Bösewichter in diesem Film fiese Sowjet-Agenten. Indiana Jones und seine Freunde sind offenbar hinter Artefakten her, die außerirdischen Ursprungs sein könnten. Aber sie sind nicht die einzigen: Auch die Kommunisten, angeführt von der Agentin Irina Spalko, wollen die Kristallschädel - und die Geheimnisse, die sie verbergen.

19 Jahre ist es her, seit Indiana Jones das letzte Mal seine Peitsche schwang. George Lucas, Harrison Ford und Steven Spielberg hatten sich zwar schon Anfang der neunziger Jahre entschlossen, einen neuen Film zu drehen. Aber die drei konnten sich lange nicht über die Story einig werden.

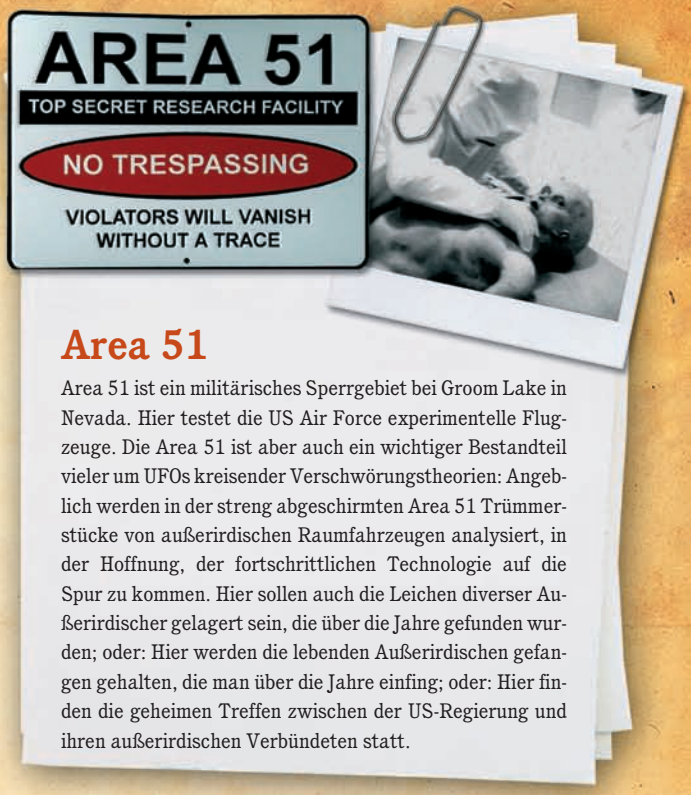
Während der Dreharbeiten zur TV-Serie *Die Abenteuer des jungen Indiana Jones* erfuhr George Lucas von den Kristallschädeln (siehe Kasten »Die Kristallschädel«) und war von dem Thema so fasziniert, dass er diese unbedingt zum Artefakt des vierten *Indiana Jones*-Films machen wollte: 1992 schrieb Jeb Stuart ein Drehbuch nach Lucas' Idee, das drei Jahre später von Jeffrey Boam bearbeitet wurde (ungefähr zur gleichen Zeit schrieb Boam das Drehbuch zum Film

Der Roswell-Zwischenfall

Roswell ist eine Stadt in New Mexico, in deren Nähe eine US Air Force-Basis liegt. Am 14. Juni 1947 fand der Maurer Mac Brazel einige seltsame Trümmerteile, über die er am 7. Juli 1947 den Sheriff unterrichtete. Am gleichen Tag machten sich einige Luftwaffenoffiziere auf den Weg zur Fundstelle. Sie sichteten die Trümmer und verfrachteten sie zuerst auf die Luftwaffenbasis und dann weiter nach Wright Field bei Dayton, Ohio (wo sie angeblich in Hangar 18 gelagert werden). Am nächsten Tag unterrichtete ein Pressesprecher der Air Force telefonisch die örtlichen Nachrichtenstationen, dass »die Gerüchte über fliegende Untertassen (...) gestern Wirklichkeit wurden.« Laut diesem Pressesprecher, Walter Haut, stammten die Trümmer von einem UFO.

In den folgenden Jahren, besonders seit dem Buch *Der Roswell-Zwischenfall* von Charles Berlitz und William L. Moore, wuchs die Geschichte weiter an. Die Erklärung der US Air Force lautet, dass es sich bei den Trümmern um die Überreste eines Wetterballons handelt. Selbst UFO-Skeptiker sind davon überzeugt, dass die bei Roswell gefundenen Trümmer nicht von einem Wetterballon stammen, sondern eher von einem Radarballonsystem namens MOGUL.

Fotos: Lucasfilm



Area 51

Area 51 ist ein militärisches Sperrgebiet bei Groom Lake in Nevada. Hier testet die US Air Force experimentelle Flugzeuge. Die Area 51 ist aber auch ein wichtiger Bestandteil vieler um UFOs kreisender Verschwörungstheorien: Angeblich werden in der streng abgeschirmten Area 51 Trümmerstücke von außerirdischen Raumfahrzeugen analysiert, in der Hoffnung, der fortschrittlichen Technologie auf die Spur zu kommen. Hier sollen auch die Leichen diverser Außerirdischer gelagert sein, die über die Jahre gefunden wurden; oder: Hier werden die lebenden Außerirdischen gefangen gehalten, die man über die Jahre einfing; oder: Hier finden die geheimen Treffen zwischen der US-Regierung und ihren außerirdischen Verbündeten statt.

Das Phantom, in dem es ebenfalls um magische Kristallschädel geht). Spielberg und Ford konnten sich nicht für die Kristallschädel erwärmen, also landete dieses Drehbuch im Archiv. Zu den Autoren, die sich in den nächsten Jahren an *Indiana Jones 4* probierten, gehörten unter anderem Frank Darabont und M. Night Shyamalan. Doch Zeitprobleme verzögerten das Projekt: George Lucas begann mit den *Star Wars*-Prequels, Steven Spielberg arbeitete ständig als Produzent oder als Regisseur an diversen Projekten. Den drei für *Indiana Jones 4* unverzichtbaren Männern gelang es nicht, die Zeit zu finden, um diesen Film zu machen. Und außerdem fanden sie kein Drehbuch, das sie alle drei begeisterte. Schließlich drängte Harrison Ford 2006 darauf, dass man doch endlich mit den Dreharbeiten beginnen solle, und David Koepp verfasste ein Drehbuch, mit dem alle drei einverstanden waren. Dass seit dem letzten Film 19 Jahre vergangen waren, eröffnete sogar neue Möglichkeiten, wie George Lucas in einem Interview feststellte: Die Original-Trilogie war eine Hommage an die Republic-Serials der dreißiger Jahre . *Indy 4*, der im Jahr 1957 angesiedelt ist, ist nun eine Hommage an die SF B-Movies der fünfziger Jahre.

Produktion

Die Dreharbeiten begannen am 18. Juni 2007 in Deming, New Mexiko. Außerdem drehte man auf Hawaii und auf dem Gelände der Yale-Universität in Connecticut. Bei der Planung hatte Spielberg mit zwei Problemen zu kämpfen: Zum einen hatte er sich in den 19 Jahren seit dem letzten *Indiana Jones*-Film weiterentwickelt. Da er und Lucas sich einig waren, dass *Indy 4* stilistisch den anderen drei Filmen möglichst gleichen sollte, musste er diese 20 Jahre vergessen und sich dem Regisseur annähern, der er damals war. Das andere Problem war, dass der Kameramann Douglas Slocombe, der den Look der *Indiana Jones*-Filme stark beeinflusst hatte, inzwischen im Ruhestand war.

Spielberg setzte sich also mit Janusz Kaminski zusammen, und gemeinsam studierten sie anhand der Original-Trilogie, was Slocombe gemacht hatte und warum. Kaminski hat nun versucht, Slocombes Stil so gut wie möglich nachzuahmen. Außerdem hatte Spielberg beschlossen, dass er den Film nicht digital drehen wollte. Er wollte auch so weit wie möglich auf digitale Effekte verzichten und sich auf traditionelle Effekte und Stunts verlassen. Das Ziel war auch

Die Kristallschädel

Insgesamt weiß man von 13 Kristallschädeln, Nachbildungen menschlicher Schädel aus Bergkristall oder anderen Edelsteinen. Es heißt, es wären Produkte der altamerikanischen Hochkulturen, der Mayas, Inkas und Azteken. Sicher ist, dass die Technologie der altamerikanischen Indianer nicht in der Lage war, solche Schädel effizient herzustellen. Deshalb glauben viele Esoteriker, dass die Schädel entweder aus Atlantis oder von Außerirdischen stammen und magische Kräfte besitzen.

Der bekannteste Kristallschädel ist der Mitchell-Hedges-Schädel. Er ist lebensgroß und wiegt 5,3 kg. Angeblich entdeckte ihn 1924 die damals 17 Jahre alte Stieftochter des Archäologen Mitchell-Hedges, der im heutigen Belize nach Spuren des alten Atlantis suchte (laut Unterlagen hat Mitchell-Hedges den Schädel allerdings erst 1943 bei einer Sothebys-Auktion ersteigert).

1996 untersuchte ein Expertenteam einen weiteren Kristallschädel, der im British Museum ausgestellt wird. Die Experten kamen zu dem Schluss, dass dieser Schädel aus dem 19. Jahrhundert stammt (nicht aus grauer Vorzeit) und in Deutschland hergestellt wurde (nicht in Mittelamerika). Inzwischen vermuten Historiker und Archäologen, dass dies für alle 13 bekannten Kristallschädel gilt: Sie wurden in Deutschland hergestellt und nach Mittel- und Südamerika verbracht, wo sie von Forschern für einheimische Produkte gehalten wurden.

George Lucas war von der Idee begeistert, etwas aus diesen Kristallschädeln zu machen. Steven Spielberg und Harrison Ford zierten sich etwas, aber zwischen 1995 und 1999 schrieb der amerikanische Autor Max McCoy vier *Indiana Jones*-Romane, deren roter Faden Kristallschädel waren. Und 2001 wurde in Tokio Disneyland ein Indiana Jones-Ride eröffnet, der den Titel trug »Indiana Jones Adventure: Temple of the Crystal Skull«.

hier, sich den früheren Filmen weitestmöglich anzugleichen. Laut Lucas sieht der Film aus, als wären seit *Der letzte Kreuzzug* nicht 20, sondern nur drei Jahre verstrichen.

Hund Indiana

An der Spitze der Besetzungsliste steht natürlich Harrison Ford als Indiana Jones. Der 65 Jahre alte Hollywoodstar verbrachte zur Vorbereitung auf diesen Film täglich drei Stunden im Fitnesscenter. Während der Dreharbeiten bestand er darauf, einen Großteil seiner Stunts selbst durchzuführen - und überraschte alle mit seiner Sportlichkeit. Wieder dabei ist auch Karen Allen in ihrer Rolle als Marion Ravenwood aus *Jäger des verlorenen Schatzes*.

Neu dabei ist Shia LaBeouf als Mutt Williams, der Indiana Jones auf diesem Abenteuer begleitet. Obwohl das Team versuchte, ein Geheimnis daraus zu machen, wurde bald bekannt, dass LaBeouf Indiana Jones' Sohn spielt. Schon der Name erweist sich als Hinweis: Mutt ist englisch für »Straßenköter« oder »Promenadenmischung«. Und aus *Der letzte Kreuzzug* wissen wir ja, dass die Familie Jones ihren Hund Indiana genannt hatte und Henry Juniors Spitznamen vom Hund abgeleitet wurde.

Ray Winstone, der durch die TV-Serie *Robin Hood* international bekannt wurde und kürzlich als Beowulf in den Kinos zu sehen war, spielt Mac, Indys anderen Begleiter. Mac ist ein Rivale von Indy und eine Mischung aus Sallah und Belloq. Cate Blanchett übernimmt in diesem Film den Part des Bösewichts. Sie spielt die sowjetische Agentin Irina Spalko, die das Geheimnis des Kristallschädels für die Sowjetunion lüften will. Und John Hurt hat den Sean Connery-Part übernommen, aber nicht als Henry Jones Senior, sondern als Abner Ravenwood, Indys alten Mentor und Marions Vater, der also doch nicht tot ist (wie Marion im ersten Film der Saga behauptet hatte).

Indiana Jones ist eine Ikone. Man erkennt ihn schon an seiner Silhouette. Man weiß sofort, was gemeint ist, wenn man den Raiders March von John Williams hört. Wenn man beides zusammen bringt, kann man mit einem aufregenden Abenteuer vor exotischer Kulisse rechnen. *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* wird einer der ganz großen Kinohits des Jahres 2008.

Jens Altmann

Fotos: Lucasfilm

DIE TRILOGIE PLUS BONUSMATERIAL IM VIERERPACK

Die *Indiana Jones*-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Trilogien der Filmgeschichte. Das Trio Harrison Ford, George Lucas und Steven Spielberg schuf 1981 mit *Jäger des verlorenen Schatzes* einen Klassiker, der 1984 mit *Indiana Jones und der Tempel des Todes* und 1989 mit *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* fortgesetzt wurde. Als im November 2004 in Deutschland die lang ersehnte Viererbox mit den Filmen und einer DVD voll Zusatzmaterial erschien, freuten sich die Indy-Fans. Für dieses Jahr ist eine digital restaurierte Fassung aller Filme angekündigt

Jäger des verlorenen Schatzes

Indy jagt 1936 im Auftrag der US-Armee der Bundeslade hinterher, die auch von den Nazis gesucht wird. Bei der Suche braucht Indy die Hilfe einer alten Liebschaft, Marion Ravenwood, die ihn auf seinen Abenteuern begleitet. Von Südamerika über Nepal bis hin nach Ägypten führt die Jagd, und als die Nazis die Bundeslade öffnen können, erwartet sie eine Überraschung.

Der Tempel des Todes

1935 in Schanghai gerät Indiana Jones beim Geschäft mit einem zwielichtigen Gangster in Schwierigkeiten und stürzt kurze Zeit später mit einem Flugzeug über Indien ab. Im nächsten Dorf wird ihm berichtet, dass ein heidnischer Kult die Dorfkinder entführt und einen magischen Stein gestohlen hat. Im Palast von Pankot findet Indy schnell heraus, dass dort der Göttin Kali Menschenopfer gebracht werden und fünf der magischen Steine dem Kult die Weltherrschaft ermöglichen sollen.

Der letzte Kreuzzug

1938 suchen die Nazis nach dem heiligen Gral. Bei einer Grabung findet man entscheidende Hinweise, aber dann verschwindet der Leiter - Indys Vater Henry Ford. Selbstverständlich macht sich Sohnemann auf dem Weg, ihn zu retten. An der deutsch-österreichischen Grenze wird Dr. Henry Jones von den Nazis gefangen gehalten. Vater und Sohn können entkommen und den Gral entdecken, aber auch diesmal läuft nicht alles nach Plan.

Ausstattung

Die drei Filme liegen in höchster Bildqualität vor. Gut zwei Stunden Bonusmaterial widmet sich dem Making of, der Entstehung jedes einzelnen Films. Hinzu kommen Featurettes, die mit jeweils elf bis zwölf Minuten Länge wichtige technische Aspekte aufgreifen: Stunts, Sound, Musik und »Light and Magic«. Außerdem befinden sich auf der Bonus-DVD noch Film- und TV-Trailer, und es gibt einen Zugang zu weiterem Material auf der offiziellen Internetseite.

Bewertung

Jeder der drei Filme hat weltweit über dreihundert Millionen Dollar eingespielt, wenn auch *Tempel des Todes* wesentlich düsterer geriet und am wenigsten Erfolg hatte. Im dritten Teil kehrte man zu den Stärken des Erstlings zurück und konnte mit Sean Connery einen genial aufspielenden Vater für Indy gewinnen. Der Erfolg mündete später u.a. in eine TV-Serie, in der der junge Indiana Abenteuer erlebt. Neben anderen Preisen konnte man sechs Oscars verbuchen. Leider gibt es bei der Viererbox einen Wermutstropfen: Die Soundspur in der deutschen Übersetzung wurde nur auf Dolby Digital 2.0 Surround gelegt, im Gegensatz zur Originalspur, die in Dolby Digital 5.1 vorliegt. Bei einem Filmerlebnis, das auch von der Musik des Oscar-Preisträgers John Williams und seinem oscarprämierten Sound lebt, eine Enttäuschung. Es lohnt sich also, bis zur nächsten Box zu warten, dann hoffentlich mit bestem Skywalker-Sound für alle Versionen. Die weltberühmte Melodie zu *Indiana Jones* hat es auf jeden Fall verdient.

Marcel Bülles

Harrison Ford in Jäger des verlorenen Schatzes

Harrison Ford in Der Tempel des Todes

Sean Connery und Harrison Ford in Der letzte Kreuzzug

GÖTZENBILDER UND LEGENDEN

DIE SCHÄTZE DES INDIANA JONES

Der weltberühmte Archäologe macht seinem Beruf alle Ehre. Über mehrere Kontinente hinweg jagt er nach historisch bedeutsamen Artefakten und versucht, Mythen und Legenden zu verstehen. Doch bei seiner Jagd erreicht er oft die Grenzen des menschlichen Verstandes - oder sind es einfach nur Hirngespinste, religiöser Fanatismus, Illusionen? Eine kurze Liste mit Fakten, aber auch mit Fehlern aus Indys Abenteuern:

Jäger des verlorenen Schatzes

Die Bundeslade

Beim Auszug des Volkes Israel aus Ägypten befanden sich in der Bundeslade die zehn Gebote. Biblischer Beschreibung zufolge bestand sie aus Akazienholz, wurde mit Gold überzogen, und auf ihr thronten zwei Cherubim. Die Bundeslade wurde aller Wahrscheinlichkeit im 6. Jhrdt. v. Chr. zerstört, als das jüdische Volk in babylonische Gefangenschaft geriet. Hinweise auf mögliche Funde konnten bis heute nicht bestätigt werden. Im Film suchen die Nazis die Bundeslade, weil ihr nachgesagt wird, große Macht zu verleihen. In den zwanziger Jahren hatte ein amerikanischer Forscher behauptet, am Berg Nebo in Jordanien Hinweise auf die Bundeslade gefunden zu haben, was sich in der Realität als Gerücht erwies - in der Filmwelt begibt sich Indy wenig später auf die Suche.

Stab des Ra

In Ägypten sind tatsächlich viele maßstabsgetreue Modelle von Tempelanlangen angefertigt worden, wie Indy sie im Kartenraum vorfindet. Es ist auch bekannt, dass etwa beim großen Tempel von Abu Simbel natürliches Licht nur zu festen Zeiten im Jahr in das Innere fiel. Aber dass Ra seinen kostbaren Stab dafür hergeben würde, die Lage eines Grabs zu bestimmen, ist leider nicht richtig: Der Sonnengott Ra oder Amun-Ra ist der höchste der ägyptischen Götter.

Indiana Jones und der Tempel des Todes

Die Überreste von Nurhaci

Der charismatische Anführer einte Ende des 16. Jahrhunderts die Mandschuren, die nur wenige Jahrzehnte später die Macht in China an sich reißen konnten. Die Bedeutung seiner sterblichen Überreste ergibt sich aus der Bedeutung der Ahnenverehrung in China. Außerdem konnte Nurhaci die übermächtigen Japaner Ende des 16. Jahrhunderts zurückwerfen.

Sankara-Steine

Die Sankara-Steine sind im Hinduismus übliche heilige Symbole des Gottes Shiva. Sie sind an einen Ort gebunden, und werden sie von dort entfernt, bedeutet das großes Unglück. Woher der Name stammt, ist nicht ganz klar, aber Adi Shankara ist einer der wichtigsten religiösen Lehrer des Hinduismus, der um das Jahr 900 n. Chr. lebte. Es ist wenig wahrscheinlich, dass der heilige Mann Steine erschaffen hat, mit denen man die Weltherrschaft an sich reißen kann: Adi Shankaras Ziele waren spiritueller Natur.

Thuggee-Kult

Der indische Kult hat im Englischen seine Spuren hinterlassen. Das Wort »thug« bedeutet heute »Schläger« oder »brutaler Verbrecher« und wird so seit dem 19. Jahrhundert verwendet, als Gruppen marodierender Räuber Überfälle auf Reisende ausübten. Ursprünglich geht es auf das Sanskrit-Wort »sthaga« zurück und bedeutet Dieb oder Verbrecher. Forschungen zufolge gab es diese umherziehenden Gruppen bereits seit dem späten Mittelalter. Sie begingen ihre Morde im Namen der Göttin Kali, um ihr opfern zu können. Im 19. Jahrhundert war von der religiösen Bedeutung allerdings nicht mehr viel übrig, und es handelte sich meist um schlichten Raub und Mord.

Die bevorzugte Methode war aber das Erdrosseln, nicht das Menschenopfer im kultischen Ritus - hier hat der Film Opferpraktiken der Azteken mit dem Thuggee-Kult vermischt. Außerdem gab es keinen zentralen Kultort wie den Palast in Pankot. Thuggees hätten sich eher einer Reisegruppe angeschlossen, ihr Vertrauen erworben, indem sie für sie kochen oder arbeiten, und dann an einem vorher verabredeten Ort zugeschlagen. Die Briten machten sich in den dreißiger Jahren des 19. Jahrhunderts einen guten Namen bei der indischen Bevölkerung, die sehr unter dem Kult litt: Bis spätestens 1890 war er vollständig niedergeschlagen.

Opfer der Azteken

Das mittelamerikanische Volk der Azteken ist berüchtigt für seine Menschenopfer. Je nach Gottheit kam es zu Herzentnahme bei lebendigem Leib, Häutungen der Opfer, deren Haut von den Priestern getragen wurde, und der Opferung von Kindern, die man verhungern ließ (ihre Tränen waren dem Regengott gewidmet). Bei der Herzentnahme wurde ein Schnitt unterhalb des Brustkorbs angesetzt und damit der Zugang zum Herz ermöglicht. Dieses wurde herausgetrennt und zur Sonne hin hochgehalten. Der Kultanführer Mola Ram im zweiten Film hätte Schwierigkeiten gehabt, das Herz herauszuholen - dafür hätte er mehrere Rippen aufbrechen müssen. Die Anatomiekenntnisse der Azteken im 15. Jahrhundert waren seinen um einiges voraus.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Kreuz von Coronado

Dieses bedeutsame Artefakt der spanischen Eroberung Amerikas ist frei erfunden, dient aber als Aufhänger, um Indys Lebensgeschichte vorzustellen. Im Lauf der kurzen Episode erhält Indy seine Peitsche, mit der er sich seine Narbe am Kinn zuzieht, den Hut, den er immer trägt, und die Angst vor Schlangen. Harrison Ford hat tatsächlich eine Narbe am Kinn, die er sich bei einem Autounfall zugezogen hat.

Der heilige Gral

Ende des zwölften Jahrhunderts erschuf der nordfranzösische Dichter Chrétien de Troyes eine Erzählung, die den heiligen Gral zum Gegenstand hat. Sie handelt in der Sagenwelt rund um Arthur, Merlin und Avalon und hat zahllose Nachahmer gefunden, die die Geschichte bis heute weiterspinnen. Sollte es jemals ein solches Gefäß gegeben haben, dann hat Jesus Christus sicherlich nicht beim Abendmahl daraus Wein getrunken, und Josef von Arimathäa hat in ihm nicht das Blut des Sohns Gottes bei der Kreuzigung aufgefangen.

Nationalsozialismus und Aberglaube

1935 gründete SS-Führer Heinrich Himmler die Organisation »Ahnenerbe«, die nach Beweisen für die angebliche Überlegenheit der arischen Rasse suchte. Solche Überlegungen hatten in Deutschland eine lange Tradition. Ende des ersten Weltkrieges wurde die Thule-Gesellschaft gegründet, eine okkulte und rassistische Geheimgesellschaft, aus deren Reihen die Gründer der DAP stammten, der Deutschen Arbeiterpartei: 1921 wurde diese in NSDAP umbenannt und Hitler zu ihrem Vorsitzenden. Der spätere Parteiideologe Alfred Rosenberg war ebenfalls Mitglied dieser Gesellschaft. Ihr Einfluss auf die Gedankenwelt der Nazis zeigte sich nicht zuletzt an ihrem Wappen: ein Hakenkreuz mit Strahlenkranz hinter einem blanken Schwert.

Zusammenfassung

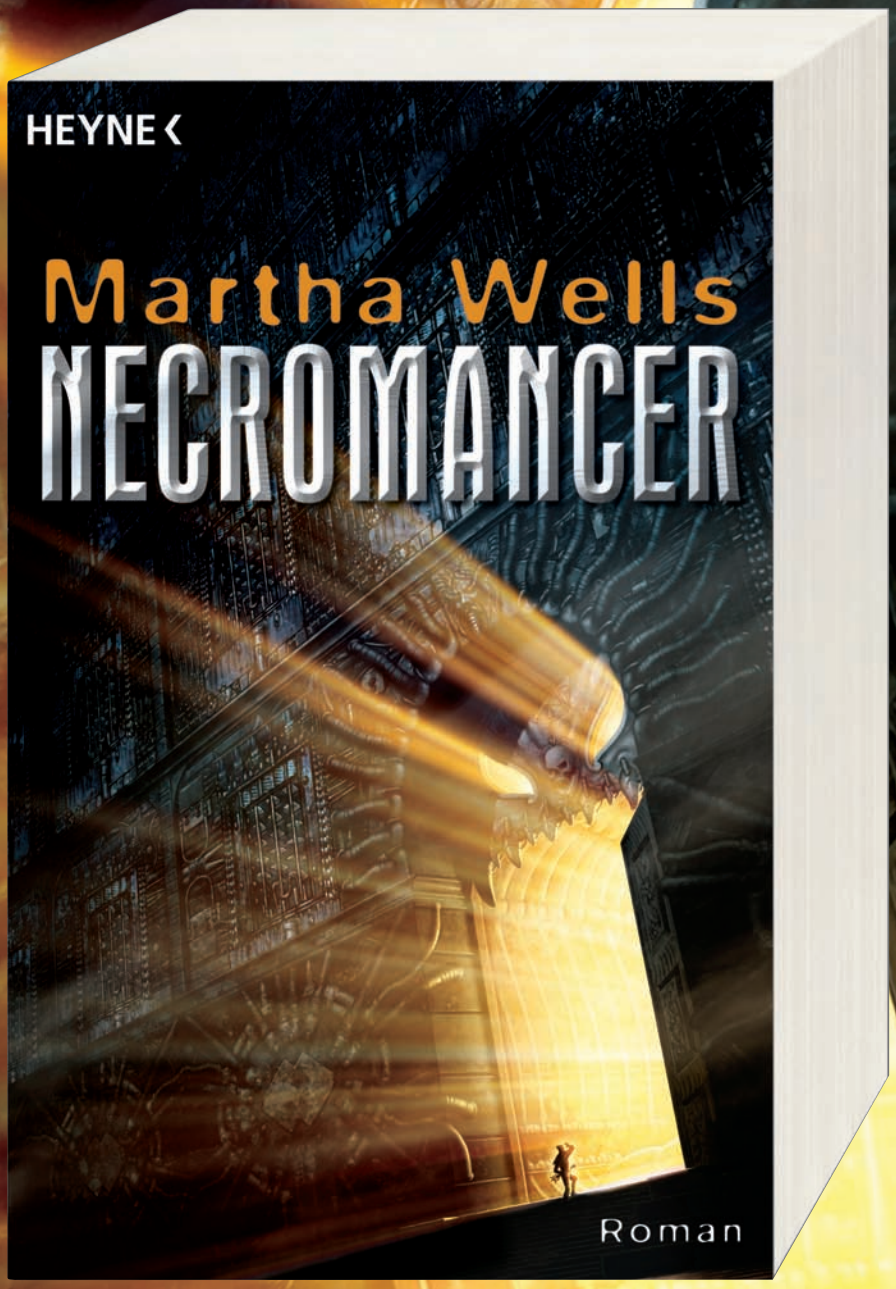
Die Legenden und Artefakte der Vergangenheit, die in den *Indiana Jones*-Filmen auftauchen, sind in der dargestellten Form historisch nicht belegt, sondern dienen lediglich als Inspirationsquelle für spannende Drehbücher. Künstlerische Freiheit ist für einen guten Abenteuerfilm wichtiger als wissenschaftliche Fakten. So hat sich die Filmreihe für die Forschung als Fluch, aber auch als Segen erwiesen: Archäologie gilt heute als interessantes Fachgebiet. Wer sich von Indy für das Thema begeistern lässt, wird auch die wirklichen Geschichten hinter dem Film kennenlernen wollen. In jedem Abenteuer des amerikanischen Wissenschaftlers und Abenteurers steckt doch auch ein Körnchen Wahrheit.

Marcel Bülles

DAS PHANTASTIK-EREIGNIS DES JAHRES

HEYNE

heyne.de



Willkommen in Ile-Rien! Willkommen in einem Land, in dem die Magie Teil des täglichen Lebens ist! Doch nicht jede Magie ist erlaubt in Ile-Rien: Nekromantie etwa, die Kunst der Geisterbeschwörung, bei deren Ausübung Menschen geopfert werden, steht unter strengster Strafe. Was so manchen nicht davon abhält, sie zu praktizieren – mit verheerenden Folgen...

Für alle Fans von Sergej Lukianenko und Anne Bishop: Martha Wells' *Necromancer* ist eine atemberaubende Mischung aus Fantasy und Horror – und eine Weltenschöpfung, wie es sie in der Phantastik so noch nie gab.

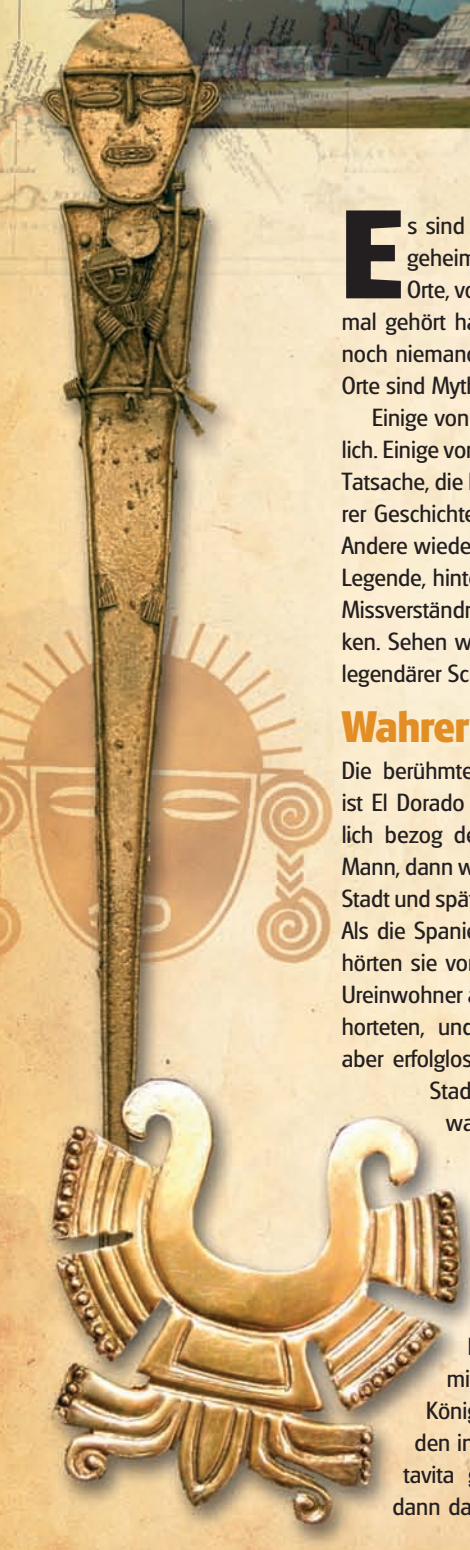
Roman · 704 Seiten · Broschur · € 15,– · ISBN 978-3-453-52412-5

Heyne Science Fiction
Bücher mit Zukunft

VERBORGENE STÄTTEN DES REICHTUMS

GOLDSTÄDTE

DIE KREUZE AUF DEN SCHATZKARTEN



Es sind verborgene Orte. Es sind geheimnisvolle Orte. Es sind Orte, von denen jeder schon einmal gehört hat, aber meist weiß dennoch niemand, wo man sie findet. Die Orte sind Mythos, sie sind Legende.

Einige von ihnen existieren tatsächlich. Einige von ihnen basieren auf einer Tatsache, die bei der Nacherzählung ihrer Geschichte immer weiter anwuchs. Andere wiederum sind nur Mythos und Legende, hinter denen nichts steckt als Missverständnisse und Wunschdenken. Sehen wir uns einige Fundstätten legendärer Schätze einmal an:

Wahrer Kern

Die berühmteste legendäre Goldstadt ist El Dorado (die Goldene). Ursprünglich bezog der Begriff sich auf einen Mann, dann wurde aus dem Mann eine Stadt und später aus der Stadt ein Land. Als die Spanier Südamerika eroberten, hörten sie von dieser Stadt, in der die Ureinwohner angeblich ihr ganzes Gold horteten, und suchten sie intensiv - aber erfolglos. El Dorado, die goldene Stadt (oder das goldene Land) war nur eine Legende. Jedoch hat diese Legende einen wahren Kern: viele Jahre, bevor die Spanier nach Südamerika kamen, ehrte der Herrscher der Muisca-Indianer den Sonnengott mit einem Goldopfer. Der König und sein Goldopfer wurden in die Mitte des Sees Guatavita gebracht, wo der König dann das Gold versenkte. Als die Spanier Südamerika erreichten, hatten die Muisca schon lange damit aufgehört. Aber die Legende hielt sich und kam den Conquistadores zu Ohren. Im Museo del Oro in Bogotá findet man eine goldene Statue, die man für eine Nachbildung des königlichen Goldfloßes hält. Dass diese Statue existiert, wird als Beweis für den Wahrheitsgehalt der Geschichte um die Muisca angesehen.

Einen wahren Kern entdeckt man auch in der Legende der Sierra del Plata, der Silberberge. Wieder einmal jagten die Conquistadores einem Schatz nach. Diesmal hatten sie gehört, dass es in Südamerika eine Bergkette aus reinem Silber gäbe. Eine komplette Bergkette wurde nicht gefunden, aber in Potosí in Bolivien gibt es eine Silbermine, und man nimmt allgemein an, dass das Silber, das die Conquistadores seinerzeit lockte, aus dieser Mine stammte.

Dichtung

Homers Ilias (niedergeschrieben um das Jahr 730 v. Chr.) ist das älteste Werk der abendländischen Literatur. Dieses Epos über den trojanischen Krieg regte über Jahrhunderte die Phantasie von Abenteurern und Archäologen an. Troja war aber nie eine Goldstadt wie El Dorado oder Cibola (siehe unten). Bei Troja war es der Reiz der Geschichte, der die Stadt interessant machte. Der Amateurarchäologe Charles Maclaren hatte 1820 postuliert, dass Homers Troja der türkische Hügel Hisarlik sein müsste. Nun gehörte der britischen Familie Calvert ein Teil dieses Hügels, und als Maclaren 1863 einen weiteren Diskurs über Troja veröffentlichte, kam Frank Calvert, der jüngste Sohn der Familie, auf die Idee, danach graben zu wollen. 1868 traf Calvert den deutschen Hobbyarchäologen (damals war Archäologie noch keine Wissenschaft) Heinrich Schliemann, der gerade an einem anderen Ort Troja gesucht und nicht gefunden hatte. Schliemann ließ sich überzeugen, es noch einmal in Hisarlik zu versuchen. Und er wurde fündig. Er entdeckte nicht nur Troja (oder zumindest die Ruinen einer Stadt, die er für Troja hielt), sondern auch Gold: den sogenannten »Schatz des Priamos«, der achttausend Gegenstände aus Edelmetall enthielt und bis zum Zweiten Weltkrieg im Völkerkundemuseum Berlin zu bestaunen war.

König Salomons Minen

Viele legendäre Schatzorte wurden nie gefunden. Die wahrscheinlichste Erklärung dafür ist natürlich, dass sie nur in der Phantasie derer existieren, die nach ihnen suchen (andererseits dachte man das ursprünglich auch von Troja). Einer der legendärsten Schatz-Orte ist König Salomons Diamantenmine. Schon die Bibel erzählt vom sagenhaften Reichtum des weisen Königs von Israel. Doch woher kam dieser Reichtum? Seinerzeit war Israel ein eher kleines, ärmliches Land.

Der Bibel nach stammten König Salomons Schätze aus Ophir. In verschiedenen Kapiteln der Bibel wird erwähnt, wie der Herrscher Schiffe nach Ophir schickt, die ihm Gold, Edelsteine und

edle Hölzer holen. Jedoch hat man noch weitere historische Quellen für die Existenz von Ophir gefunden: Eine judäische Inschrift aus dem 7. Jahrhundert v. Chr. erwähnt Ophir, und es gibt diverse arabische Berichte über das Goldland »Afir«, das wahrscheinlich mit Ophir identisch ist.

Henry Rider Haggard griff diesen Mythos 1885 für seinen Roman *König Salomons Diamanten* auf: Der Indiana Jones-Prototyp Allan Quatermain macht sich auf die Suche nach der mythischen Mine. Man darf auch annehmen, dass Ophir für die Goldstadt Opar aus Edgar Rice Burroughs' *Tarzan*-Romanen Pate stand.

Doch wo sind dieses sagenhafte Land und seine Schätze zu finden? Diverse Theorien legten Nubien, Abessinien, Somalia, Jemen oder Persien nahe. 1567 suchte eine portugiesische Expedition Ophir im Pazifik. Sie fanden eine Inselgruppe, auf der es kein Gold gab, die sie aber trotzdem die »Salomonen« nannten. Einige Jahre zuvor, 1502, stieß Vasco da Gama auf die Handelsstadt Sofala im heutigen Mosambik. Ihm fiel auf, dass es hier sehr viel Gold und Edelsteine gab. 1505 eroberten die Portugiesen Sofala und kamen auf den Gedanken, dass das heutige Simbabwe Ophir sein musste. Die Theorie wurde 1952 widerlegt (denn Simbabwe wurde vermutlich erst ungefähr 2.000 Jahre nach Salomon besiedelt.

Goldene Städte

Doch nicht nur Afrika hat verlorene Schätze: Einer der Nebennamen der sogenannten »Stadt der Cäsaren« erklärt vielleicht, warum noch niemand diese mythische Schatzstadt entdeckt hat: »die wandernde Stadt«. Angeblich wurde sie das erste Mal von Schiffbrüchigen an einer südamerikanischen Küste gesichtet. Seitdem aber nie wieder. Östlich der Anden in Südamerika scheint es die größte Konzentration von verschollenen Schatzstädten außerhalb von Edgar Rice Burroughs' *Tarzan*-Romanen zu geben - hier soll auch Paititi liegen: Nachdem Francisco Pizarro das Reich der Inka unterworfen hatte, hatten sich die letzten einheimischen Widerstandskämpfer in die Festung Vilcabamba zurückgezogen. Dort hielten sie sich fast 40 Jahre lang. Als die Spanier die Festung einnahmen und den letzten Herrscher der Inkas töteten, war sie jedoch fast völlig verlassen. Die Bewohner hatten die verbliebenen Schätze eingepackt und waren nach Osten, in den Regenwald, abgetaucht. Um das Jahr 1600 herum berichtete der Jesuitenmissionar Andrea Lopez von einer großen Stadt, die reich an Silber und Edelsteinen sei, die mitten im Urwald an einem Wasserfall liege, und die von den Eingeborenen Paititi genannt werde. Aus unerfindlichen Gründen verschwand dieser Bericht in den Archiven des Vatikans, wo er 2001 wiederentdeckt wurde. Doch schon seit den zwanziger Jahren versuchten Expeditionen, Paititi zu finden. Allein Gregory Deyermenjian reiste zwischen 1984 und 2002 insgesamt 13 Mal in das Madre-de-Dios-Gebiet, wo Paititi verborgen sein soll. Interessanterweise ist Paititi eine Art indianisches Avalon: Dort soll laut der Mythologie der Q'ero-Indianer der Inka-König ruhen, bis er zum jüngsten Gericht wieder zurückkehrt.

Legendär

In den meisten Legenden über verschollene goldene Städte und Reiche steckt ein Kern Wahrheit. Wie wir bei der Sierra del Plata gesehen haben, kann sich eine Silbermine, wenn die Geschichte nur oft genug nacherzählt und ausgeschmückt wird, ohne weiteres in eine ganze Gebirgskette aus Silber verwandeln. Und wie Troja zeigt, ignoriert man alte Geschichten auf eigene Gefahr. Aber ob sie nun existieren oder nicht - auf jeden Fall regen sie unsere Phantasie an.

Jens Altmann

SCHATZKARTEN

»Noch nie hat ein X irgendwo, irgendwann einen bedeutenden Punkt markiert.«
(Indiana Jones und der letzte Kreuzzug)

Was wäre eine Schatzsuche ohne eine Schatzkarte? Auf den ersten Blick undenkbar, vielleicht sogar unmöglich. Auf den zweiten Blick jedoch ... realistisch!

Auch wenn Indy sich in seinem dritten Kinoabenteuer schon nach kurzer Zeit selbst Lügen straft, hat es regelrechte Schatzkarten mutmaßlich niemals gegeben. Stevensons Roman *Die Schatzinsel* hat sie zum Standard gemacht, aber man muss zugeben, dass im Erstellen einer Schatzkarte ein grundlegender Widerspruch liegt: Wenn jemand eine große Menge wertvoller Gegenstände verbergen will, wird er das an einem möglichst sicheren, unauffälligen und vor allem für ihn leicht wieder auffindbaren Ort tun. Für einen Piratenkapitän sollten die Koordinaten einer Insel bzw. einer schiffbaren Bucht ausreichen, den Eingang zu einer geeigneten Höhle sollte er ebenso leicht im Kopf behalten können wir ein geographisches Merkmal, nahe dem er eine Schatzkiste vergraben hat. Da niemand Gedanken lesen kann, sind ausschließlich erinnerte Schatzverstecke zweifelsohne die sichersten. Als Wegweiser ausgelegte Skelette wären ebenso kontraproduktiv wie Ortsangaben in Reimen und Rätselsprüchen: Erstere würden Fremde auf den Schatz aufmerksam machen, letztere würden eher verwirren als helfen. Erst wenn ein Schatzverstecker absehen kann, dass er selber seinen Schatz nicht mehr wird heben können, kann er das Wissen um den Schatz anderen vererben. Doch auch diese Erben brauchen klare Anweisungen, keine Denksportaufgaben. Eine echte Schatzkarte wäre also - wenn es denn je eine gegeben hat - sehr prosaisch und gänzlich unromantisch. Schade für Indy & Co.

Dass manche Schätze trotz klarer Informationen unter den Eingeweihten nie gefunden worden sind, liegt an den Wirren der Geschichte, die ein Schatzversteck entweder über eine lange Zeit hinweg dem Zugriff aller Kundigen entzogen oder ein Terrain so gründlich umgestaltet haben, dass der Keller des Urgroßvaters nach dem Abriss von dessen Haus und einer Änderung der Straßenführung letztlich unauffindbar bleibt. Hier tritt dann statt der aus Erzählungen bekannten Schnitzeljagd eine andere Art von Schatzbergung in den Vordergrund: der Zufallsfund.

Mitte der achtziger Jahre entdeckte ein Baggerfahrer in Lübeck bei Abbrucharbeiten etwa 20.000 Gold- und Silbermünzen, die dort vermutlich im 16. Jahrhundert von einem reichen Hanseaten versteckt worden waren. Im Vertrauen auf Recht und Gesetz übergab der Finder diesen »Münzschatz von Lübeck« den zuständigen Behörden, denn die Bundesrepublik hat eigentlich recht schatzsucherfreundliche Bestimmungen: die Hälfte eines Schatzwertes dürfen sich in der Regel Entdecker und Grundstückseigentümer teilen. Allerdings legen die Behörden oft recht willkürlich Obergrenzen für derartige Entschädigungen fest. Nur 6.000 DM wollte das Land Schleswig-Holstein dem Baggerfahrer in diesem Fall zahlen. Daraufhin stritt sich dieser durch mehrere Instanzen und bekam schließlich auch ein erkleckliches Sümmchen zugesprochen - um festzustellen, dass er damit gerade einmal die Gerichts- und Anwaltskosten begleichen konnte. »Vor Gericht und auf hoher See«, so der Volksmund, »ist man in Gottes Hand«. Der Lübecker Baggerfahrer wäre vermutlich lieber unter die Piraten gefallen. Im Gegensatz zu Juristen hatten diese, wenigstens angeblich, einen Ehrenkodex.

Steffen Schütte

VOM VORSCHLAGHAMMER ZUM ZAHNSTOCHER

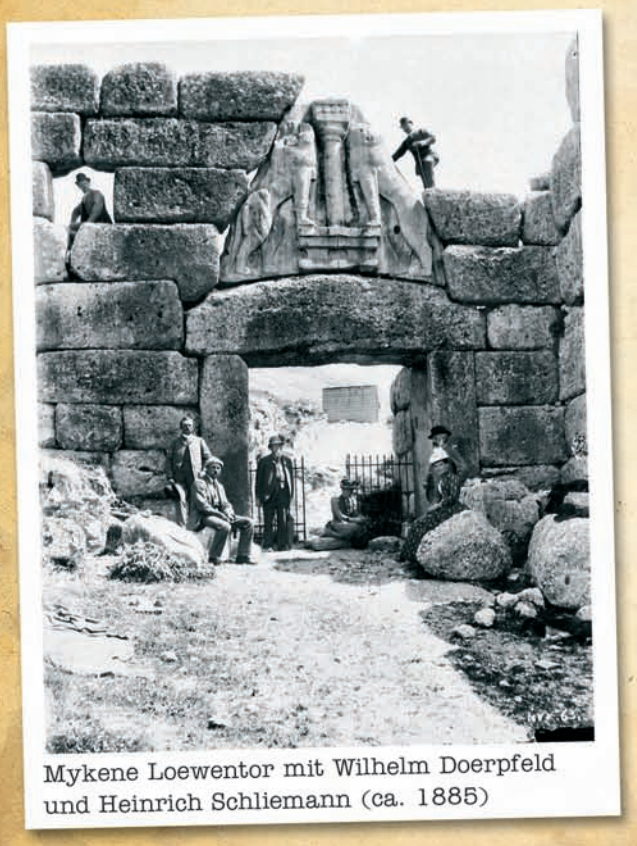
JUNGE WISSENSCHAFT

DIE ENTWICKLUNG DER ARCHÄOLOGIE VON DEN ANFÄNGEN BIS HEUTE

Himmelsscheibe von Nebra

Antike Zeugnisse waren schon im mittelalterlichen Europa Begleiter des Alltags, doch erst in der Renaissance brachte man diesen Überresten vergangener Kulturen mehr Interesse entgegen. Die Künstler dieser Epoche kopierten Antikes, die Reichen und Mächtigen schmückten ihre Häuser damit. Nach der Entdeckung des Theaters von Herculaneum 1706 wurden langsam erste Ausgrabungen durchgeführt. Erst Mitte des 18. Jahrhunderts fand jedoch durch Johann Joachim Winckelmann die Würdigung der antiken Kunst als geschichtliches Gut ihren ersten Höhepunkt: Aus schlichten Überbleibseln der Vergangenheit wurden Zeugnisse der Geschichte.

Dabei war die Einteilung dessen, was Kunst ist, subjektiv: Der sogenannte klassische Stil Griechenlands von 490/80 bis 330/20 vor Christus war das Maß der Dinge. Alles andere wurde in »vorklassisch« und »nachklassisch« eingeteilt und schlechter bewertet. Die Kunst der Antike war dem Geschmack der Zeit unterworfen.



Mykene Loewentor mit Wilhelm Doerpfeld und Heinrich Schliemann (ca. 1885)

Das Sammeln von Wissen über bekannte Relikte der Antike wurde in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts betrieben und hatte verschiedenste Publikationen zur Folge. 1829 wurde in Rom das Instituto di corrispondenza archeologica gegründet, um archäologische Denkmäler jeder Art zu sammeln und bekanntzumachen. 1859 wurde dieses Institut von Preußen übernommen (da nur von dieser Seite regelmäßige Zahlungen eingingen), und bis heute arbeitet die in Deutsches Archäologisches Institut umbenannte Einrichtung in mehreren Ländern.

Im Historismus besann man sich auf die Gründerzeiten der Archäologie. Das Studium antiker Texte führte Heinrich Schliemann 1871 nach Troja, Mykene und zu anderen geschichtsträchtigen Orten Griechenlands. Bald darauf begannen in Griechenland und Italien große Ausgrabungskampagnen, die z.T. bis heute Neues ans Tageslicht bringen. Die Athener Akropolis, die Heiligtümer von Delphi und Olympia sowie Rom wurden genauer in Augenschein genommen. Teilweise entstanden dabei mehr oder weniger ausführliche Ausgrabungsberichte die oft jedoch den heutigen Archäologen Kopfschmerzen bereiten.

Denn zum einen wurden die publizierten Funde aus sehr unsachlichen Blinkwinkeln ausgewählt. Wenn es Gegenstände aus Edelmetall oder besonders schöne Dinge waren, wurden sie publiziert. Auch sehr große oder gut erhaltene Artefakte konnten auf Veröffentlichung hoffen. Die Vielzahl der Funde bestand aber aus korrodiertem oder zerschlagenem Metall oder Ton. Wenn überhaupt erwähnt, wurden diese Stück gerne in Fundgruppen zusammengefasst. So findet man in den Ausgrabungsberichten von Delphi »eine Vielzahl von Bronzehenkeln des gleichen Typs«. Diese wurden alle mit einer einzigen Fundnummer versehen. Will man heute die tatsächliche Anzahl der in Delphi geweihten Bronzekessel feststellen, helfen solche Aussagen nicht.

Außerdem findet sich häufig die Angabe »verschollen«. Neben Fragmenten, die verlorengingen, zählen auch gestohlene, verkaufte und aus Versehen während der Grabung zerstörte Funde dazu. Was heutige Archäologen mit Pinseln aus der harten Erde arbeiten, wurde damals mit Hilfe eines Spatens und einer Hacke aus der Erde gelöst.

Neue Impulse

Die Wiener Schule stellte die allgemein bis zu diesem Zeitpunkt gültige Einteilung der Kunst in vor-, nach- und klassisch in Frage und räumte auch den Werken der römischen Antike einen würdigen Platz ein: Diese galten nicht länger als Versuch der Römer, die Griechen der Klassik zu kopieren, sondern als eigenständige Weiterentwicklung.

Mit dem Beginn des 20. Jahrhunderts stand der künstlerische Stil im Blickfeld der klassischen Archäologen. Die Einordnung der Funde in eine Reihenfolge und die Formanalyse derselben wurde am wichtigsten. So wurde erstmals die Archaische Kunst gewürdigt, und die Hellenistische Epoche galt nicht nur als reiner Verfall der klassischen Zeit.

In den sechziger Jahren galten dann erstmals die Fundzusammenhänge als wichtiger denn der eigentliche Fund selbst. Die Interpretationen der verschiedenen Werke sind zum großen Teil fundiert, zum Teil jedoch aus dem Zeitgeist der Forscher entstanden und entbehren einer objektiven Sicht auf die Gegebenheiten der Antike.

Die meisten Wissenschaftler glauben heute nicht mehr, jeden Fund genau zuschreiben zu müssen. Aber es bleibt ein Problem, dass Forscher gerne das finden, wonach sie gesucht haben. Außerdem ist es unmöglich, jedes Stück selbst in der Hand gehabt zu haben, um passende Vergleiche zu finden. Dies kann eine Trübung des Blicks zur Folge haben, wenn ein Fund eintritt: Eine eingehende Betrachtung ist nur mit eigenen Augen möglich, doch die schiere Anzahl der bekannten Stücke macht diese Aufgabe unausführbar. So erklären sich die vielen Streitereien in der klassischen Archäologie.

Ganz besonders erschwert wird die Suche nach der Wahrheit durch das Fehlen von Stücken, die Klärung bringen könnten. Ob es sich dabei um bereits gefundene, aber verschollene Funde handelt oder um nie entdeckte oder schon antik unwiderruflich zerstörte, ist irrelevant.

Zerstörung

Wenn Indiana Jones einen Tempel betritt, alle Fallen entschärft, das begehrte Goldidol an sich nimmt, dem riesigen Felsen ausweicht und seinen Hut rettet, während er den Tempel wieder verlässt, sieht das nicht nur gut aus, er macht es auch nur, um das Objekt einem Museum zu übergeben. Leider hat er aus archäologischer Sicht einiges übersehen:

KINO & DVD

Erst einmal hat er das Stück aus seinem Fundzusammenhang gerissen. Dann hat er die Fundumstände nicht dokumentiert (eine Abmessung des Raums wäre, während ihn giftige Pfeile umschwirren, zugegebenermaßen sehr schwierig: Das fotographische Festhalten der Aufstellung und eine genaue Zeichnung aller Mechanismen mit detailgenauer Angabe des Maßstabes wären nach archäologischen Prinzipien das Mindeste). Nachdem er sich zum Verlassen des Tempels entschieden hat, führt der von ihm selbst ausgelöste Riesenstein zu einer völligen Zerstörung im Inneren des Tempels. So etwas möchte kein heutiger Archäologe. Richtiger wäre eine ordentliche Sicherung des Befundes durch eine Ausgrabung.

Ausgrabung

Es gibt verschiedene Arten von Ausgrabungen: Der schlimmste Fall ist eine Notgrabung, oft fälschlicherweise als Rettungsgrabung bezeichnet. Wie der Name schon verrät, ist Not am Mann. Schnell muss unter Aufbringung der möglichen Mittel der Verfall des zu grabenden Standpunktes verhindert werden. Geplante Baumaßnahmen, Umwelteinflüsse oder auch Beschädigungen z.B. durch Ackerbau oder Raubgräber ziehen eine Notgrabung nach sich. Da keine Aussicht auf große Funde besteht, sind die Mittel meist äußerst knapp. Sommers wie winters arbeiten Ausgräber in dieser Form daran, die am meisten gefährdeten Bodendenkmäler vor dem endgültigen Verlust zu bewahren.

Howard Carter am Sarkophag von Tutanchamun

Forschungsgrabungen sind wesentlich besser angesehen. Man forscht nach Reichtümern oder verlorenem Wissen, und die Kampagnen haben genügend Zeit und Geld, um sauber und ordentlich vorzugehen. Ob die Zeit und das Geld reichen werden, bis zufriedenstellende Erkenntnisse ans Licht kommen, ist eine andere Frage.

Grabungstechniken

Die Methoden der Archäologie haben sich seit den Anfängen stark verändert. Statt nur Gold und Kunstschätze zu suchen, ist das Hauptziel der modernen Archäologie, geschichtliche Zeugnisse zu finden und zu bewahren. Dabei spielt auch das Fortschreiten der Technik eine Rolle. Musste man zu Anfang mühselig jeden Stein umdrehen, um etwas zu finden, kann man heute schon vor dem ersten Spatenstich auf verschiedenste Art vielversprechende Orte lokalisieren.

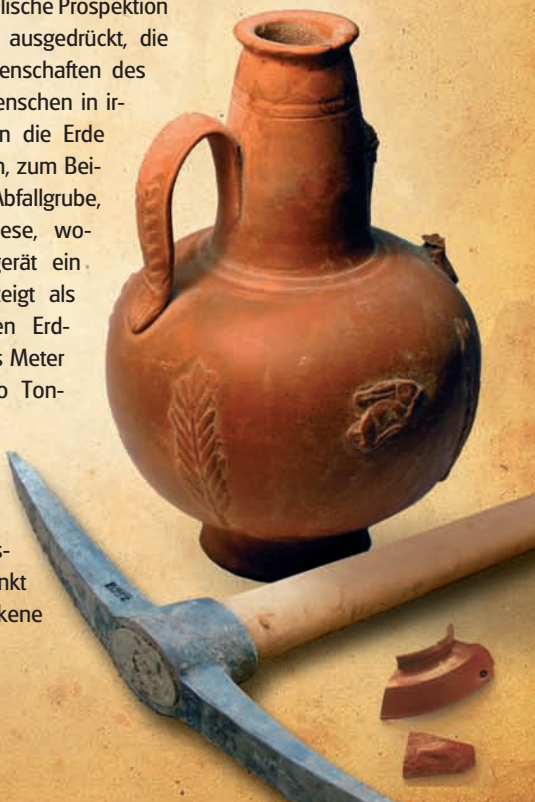
Natürlich konnte man stets auf antike Quellen zugreifen, jedoch nur, soweit diese bereits übersetzt waren. In der Ägyptologie war eine gute Methode, ein Pharaonengrab im Tal der Könige zu finden, auf einen der seltenen Wetterausbrüche zu warten, bei denen Regen eine Erosion verursachte: Durch diese wurden ab und zu Grabeingänge aufgedeckt.

Heute haben wir nicht nur mehr antike Quellen, sondern auch Metallsonden, Luftbildarchäologie, geophysikalische Prospektion und die Unterwasserarchäologie. Quellenkunde ermöglicht es uns, beschriebene, aber noch unbekannte Altertümer zu finden, bei Neufunden Bezüge herzustellen und sie richtig einzuordnen, und bereits Bekanntes durch wissenschaftliche Beweise zu untermauern. Metallsonden gewähren vor allem bei unwegsamem Gelände und großflächig angelegten Feldbegehungen einen Überblick über mögliche Fundorte - wenn auch selbstverständlich nur bei metallischen Funden.

Die Luftbildarchäologie macht durch die Distanz zum Erdboden in der Aufsicht Bodenverschattungen und Unregelmäßigkeiten in der Art des Pflanzenwuchses erkennbar. Diese deuten auf Befunde unter der Erdoberfläche hin. Für die Luftbildarchäologie sind ein relativ ebener Untergrund und z.T. schräg fallendes Licht notwendig. Bäume und Bauwerke verhindern die Beobachtung des Bodens.

Droht die Zerstörung eines Fundstandpunktes, wird in aller Hast und mit wenig Geld eine Notgrabung durchgeführt

Die geophysikalische Prospektion misst, vereinfacht ausgedrückt, die magnetischen Eigenschaften des Bodens. Wenn Menschen in irgendeiner Form in die Erde eingegriffen haben, zum Beispiel durch eine Abfallgrube, verändern sie diese, wodurch ein Messgerät ein anderes Bild anzeigt als beim umliegenden Erdreich. Bis zu sechs Meter tief kann man so Tonscherben, Metall, Bauwerke und Ähnliches aufspüren.



Bei Unterwasserarchäologie denkt man an versunkene

Schiffe mit riesigen Goldschätzen, doch viel wichtiger ist, dass menschliche Siedlungen versunken sind. Von Europas Küstenlinie sind stellenweise 100 km im Meer versunken. Überall kann es ehemalige Siedlungen geben, ein Beispiel dafür ist Baiae in der Bucht von Neapel. Durch die Lage der Fundorte ist eine saubere Schichtabtragung wie bei einer Ausgrabung nicht möglich. Und natürlich spielen auch versunkene Schiffe eine Rolle für die Unterwasserarchäologie. Nicht zuletzt wurden vor Euböa der sogenannte Poseidon von Kap Artemision und vor Riace die beiden Krieger gefunden: Bronzestatuen, die sonst nur selten erhalten sind.

Schätze warten

Es ist noch nicht einmal annähernd alles gefunden: Neben den vielen Fundstätten, die wir noch nicht kennen, gibt es unendlich viele kleine Hinweise, die uns unsere eigene Geschichte noch genauer erläutern können. Schriften müssen entziffert, Völker verstanden und Rätsel unserer Vergangenheit entschlüsselt werden. Mit dem Wissen der Vorgänger und dem Interesse der Folgenden kann man zahllose geschichtliche Schätze finden. Doch nur wissenschaftlich dokumentierte Funde tragen dazu bei, das große Rätsel zu lösen: die Geschichte der Menschheit.

Sara Aubron

Für immer verloren?

WISSENSCHAFTLICHE REKONSTRUKTION

Die wissenschaftliche Archäologie rekonstruiert Stücke in aufwändiger Weise, kann aber dennoch gewaltige Verluste nicht verhindern - ein Beispiel:

Eine antike Statue wird aus Bronze gefertigt. Auf Grund ihrer Schönheit wird ein Abguss erstellt und nach Rom auf einen öffentlichen Platz verbracht. Ein Senator wünscht diese Statue für seinen Skulpturengarten und beauftragt einen Steinmetz, ihm eine Kopie anzufertigen. Einer seiner Freunde sieht diese Kopie in seinem Garten und lässt sich von einem anderen Steinmetz ebenfalls eine Kopie anfertigen. Ein Reisender besucht die Originalstatue in Griechenland, beschreibt sie und veröffentlicht seinen Bericht. Jahrhunderte später bricht Krieg aus. In Griechenland werden Kanonen benötigt, besagte Statue wird eingeschmolzen. Rom ist vom Bürgerkrieg erschüttert, und der Abguss geht verloren. Das ehemalige Haus des Senators liegt unter Tonnen von Erde und einem neuen Haus, ebenso die zweite Kopie.

Nach dem Zweiten Weltkrieg taucht in Deutschland eine Statue auf, die niemand mehr zuordnen kann. In Griechenland findet man eine Basis mit Inschrift, doch ohne Statue, und in Rom findet man beim Bau eines neuen Einkaufszentrums die beiden Kopien. Schlussendlich findet sich im Vatikan eine Schriftrolle mit der Beschreibung einer Statue. Die drei vorhandenen Statuen lassen sich nun der Basis zuordnen, und mit Hilfe des Vergleichs aller drei Stücke kann man das Aussehen des Originals rekonstruieren. Jeder Bildhauer arbeitet anders, so dass gewisse Eigenheiten abzuziehen sind, doch kann man festlegen, welches Aussehen das Original gehabt haben muss. Auf so verschlungenen Wegen wandelt die wissenschaftliche Archäologie.

SCHATZJAGD HEUTE

ARCHÄOLOGEN UND HOBBYGRÄBER

Für moderne Archäologen gibt es viele Probleme, allen voran das Geld. Doch daneben lautet die schwierigste Frage immer: Sollen wir überhaupt graben?

Das klingt seltsam, ist für Archäologen aber eine wichtige Entscheidung. In Bayern gibt es eine urnenfelderzeitliche Siedlung neben der anderen. In jeder hat man bisher das gleiche gefunden. Solange ein neu entdecktes Bodendenkmal nicht geborgen wird, bleiben alle Stücke in ihrem unmittelbaren Fundzusammenhang, Geschichte ist somit gesichert: Ein gesicherter Fundort ist besser als ein ausgegrabener. Das ausgegrabene Stück Geschichte wird sich so nie wieder herstellen lassen. Unter der Erde hingegen ist der Fundort eine historische Urkunde seiner Zeit für die Zukunft.

Gründe, um woanders zu graben, gibt es genug: Der Neubau eines Schweinestalls oder der Aufriss einer bronzezeitlichen Siedlung durch einen Pflug beispielsweise machen es nötig, den Befund durch eine Notgrabung zu sichern. Leider stehen oft nicht genügend ausgebildete Archäologen und Denkmalpfleger zur Verfügung, oft fehlt auch das Geld, und nicht selten werden Funde nicht gemeldet, da die folgende Prozedur langwierig und teuer ist.

Professionell

Von Archäologen oft ungern gesehen, tragen Grabungsfirmen zur Auffindung von Zeitzeugnissen bei. Natürlich pikken sie sich auf Grund ihrer Unabhängigkeit von staatlichen Finanzierungen nur die Rosinen aus dem Kuchen. Doch hilft solchen Unternehmen die wirtschaftliche Selbständigkeit, wichtige Entdeckungen zu machen. Dabei arbeiten sie meist mit staatlich bestallten Archäologen und Ämtern zusammen.

Raub und Sonde

Auch nicht geborgene Fundstellen werden dokumentiert und manchmal auch publiziert. Nach der Veröffentlichung einer Hausarbeit der Universität Regensburg zum Thema Luftbildarchäologie wurde das dort gezeigte Beispiel innerhalb von zwei Wochen fast vollständig zerstört - Sondengänger hatten anhand der Wegverläufe auf den Fotos den Fundort rekonstruiert und mit Hilfe ihrer Metallsonden die für sie wertvollen Metallfunde entdeckt und gestohlen. Neben den Wanderern, die beim sonntäglichen Spaziergang im Wald auf Scherben stoßen und diese sogenannten Lesefunde aufheben und nach Hause mitnehmen, gibt es auch halb professionelle Metallsondengänger. Diese gehen mit einem solchen Gerät meist nachts auf die Suche nach Stükken, die sie verkaufen oder ihrer eigenen Sammlung zuführen können. Sie graben, wenn ihr Gerät anschlägt, greifen sich die schönen oder ihrer Meinung nach wertvollen Stücke und verschwinden wieder. Dabei wird der Fundort weder dokumentiert, noch werden die Funde in ihrem Zusammenhang interpretiert. Wichtiges Wissen als Bestätigung bekannter Tatsachen oder gar als Neuerkenntnis unbekannter Zusammenhänge geht verloren.

Die eben erwähnten Sondengänger haben sich zudem strafbar gemacht. Ohne amtliche Meldung war das Aufsammeln ein Vergehen, das in Deutschland strafrechtlich verfolgt werden kann. In manchen Bundesländern ist schon das Auflesen eines Fundes strafbar, in anderen darf man das gemeldete Fundstück behalten. Nirgendwo aber ist das Ausgraben von Funden erlaubt. Selbst wenn die Sondierung erlaubt ist, muss nach Anschlagen des Gerätes das Amt informiert werden. Das gilt auch für Privatgrundstücke - historische Zeugnisse sind grundsätzlich kein Privateigentum.

Legal

Jedes Amt für Denkmalpflege macht mehrmals im Jahr Ausgrabungen. Doch gibt es auch Fundorte, an denen nicht aus Not gegraben werden muss, sondern aktiv geforscht wird: Vom Kerameikos in Athen über Troja bis nach Luxor werden aktuell Befunde dokumentiert. Immer mehr Geheimnisse der Vergangenheit werden hier enthüllt oder bestätigt: Wie die Helden des griechischen Sports geehrt wurden, wie lange der Trojanische Krieg tatsächlich gedauert hat und was ägyptische Pharaonen eigentlich zum Mittagessen aßen. Diese Fragen kann man nur mit Hilfe von unverfälschten Fundzusammenhängen beantworten.

Sara Aubron

›DIE MAGISCHE SCHREIBWERKSTATT

Die Heyne Fantasy- und Science-Fiction-Autoren erzählen,
wie ihre Bücher entstehen.

Heute: Gerd Scherm

Der Besuch der roten Katze oder *Wie alles begann*

Alles begann damit, dass eine rot getigerte Katze in meinem Kontor auftauchte. Meine eigenen Stubentiger duldeten sonst keine fremden Invasoren in ihrem Territorium, doch von dem kleinen Rotschopf hielten sie sich seltsamerweise fern. Warum, wurde mir klar, als die neue Katze eines Morgens zu mir sprach: »Du wirst für mich schreiben.«

»Ich habe zurzeit keinen Bock auf Tiergeschichten«, lehnte ich ab. »Ich bin nicht irgendein Streuner, der von dir seine Memoiren geschrieben haben will. Ich bin ein Gott!« Das knurrte sie so kalt, dass sich auf meinem Monitor Eiskristalle bildeten. Die rot getigerte Katze entblößte langsam ihre Eckzähne. »Mach hier bloß keinen auf Jonas! Du solltest dir Umwege ersparen. Die Eingeweide eines riesigen Meeressäugers sind kein angenehmer Aufenthaltsort.«

»Wer bist du und was willst du?«, fragte ich nun eingeschüchtert. »Ich bin ein Gott und du sollst für mich arbeiten!«»Verzeih, du Gott, du hast dich anscheinend im Haus geirrt. Ich bin Schriftsteller und kein Prophet. Und außerdem, warum ich?« »Weil sich heutzutage kaum noch jemand mit Göttern und Mythen auskennt.« »Aber ich habe andere Projekte ...«

Statt einer Antwort begann mein PC zu qualmen. Ich verstand: Diese Katze, respektive dieser Gott, duldete keinen Widerspruch. Also fügte ich mich in mein Schicksal. Schließlich konnte ich nicht riskieren, dass diese kleine Gottheit durch weitere Maßnahmen mein wunderschönes altes Fachwerkhaus in Brand setzte. »Gut! Was soll ich schreiben?«, lenkte ich ein. »Die Geschichte von mir und meinem Propheten und den anderen Göttern und den mythischen Wesen und den dramatischen Ereignissen und den Menschen ...«

»Halt! Langsam! So wird das nichts! Gott und Propheten und so, das gibt es schon. Ist ein ziemlich dicker Wälzer und heißt Bibel.« »Ich sehe in meiner momentanen Erscheinungsform vielleicht nicht so aus, aber ich kenne die alten Schriften. Du willst dich doch nur drücken.«

»Was springt eigentlich für mich bei der Sache heraus?«, fragte ich neugierig. »Eine tolle Belohnung: Ich lasse dich am Leben.« Mir schien es, als würde die Katze lachen. Es war ein sehr reißzahn-betontes Lachen und ich denke, mein Teint färbte sich in diesem Augenblick um einige Nuancen heller. Der kleine Gott grinste wie die Edamer Katze und versprach: »Ich sorge dafür, dass die Geschichte in einem großen Verlag erscheint. Also hör zu! Die Sache fängt im alten Ägypten an. Denk dir einen sympathischen Typen als meinen Propheten aus, so einen wie dich: klein, schmalbrüstig und Stubenhocker. Und weil er das Produkt deiner Phantasie ist, nennst du ihn am besten Seshmosis, den Sohn des Schreibers. Natürlich hat er auch Feinde. Vor allem Feinde. Aber er ist clever und führt sein Volk aus Ägypten. Obwohl ihm die Götter und der Pharao und Dämonen Steine in den Weg legen. Das Übliche eben, nur schlimmer und schräger. Dann führst du sie hinters gelobte Land.«

»Moment mal!«, rief ich dazwischen. »Wieso sagst du >du<, wieso soll ich das tun? Das macht doch dieser Seshmosis. Und warum hinters gelobte Land? Du meinst doch sicher ins gelobte Land?« »Hinters, glaub mir, du wirst es eines Tages verstehen. Jetzt skizziere ich erst einmal grob: Dann geht es zum Minotaurus ins Labyrinth auf Kreta. Und von dort in den Trojanischen Krieg. Danach begleitest du Odysseus auf seinen Irrfahrten. Nach einer kleinen Pause fährst du dann nach Island und triffst die germanischen Götter. Und einige Zwerge, ein achtbeiniges Pferd und ein hyperaktives Eichhörnchen. Außerdem lernst du eine Walküre kennen und triffst Siegfried und Drachen und ...« »Stopp! Das ist doch viel zu viel für ein einziges Buch!« »Dann schreibst du eben mehrere. Schreib einfach so lange, bis alles erzählt ist.«

Und seitdem schreibe ich über GON, den kleinen Gott ohne Namen, und seinen Propheten Seshmosis. Unter Aufsicht einer rot getigerten Katze.

Gerd Scherm

wurde 1950 in Fürth geboren und lebt als freier Schriftsteller und Künstler mit seiner Frau Friederike und vielen Tieren in einem alten Gehöft im Naturpark Frankenhöhe. Seit Jahren forscht er auf den Gebieten Mythologie, Mythenbildung und Symbolik. Für sein literarisches und künstlerisches Schaffen erhielt er zahlreiche Auszeichnungen, zuletzt den Friedrich-Baur-Preis 2006 für Literatur.
Welche Macht die rot getigerte Katze hat, zeigt sich in Kürze, denn dann erscheint im Heyne Verlag nach *Der Nomadengott* und *Die Irrfahrer* der dritte Roman um den kleinen kurzsichtigen Gott, *Die Weltenbaumler* (Juni 2008).

FORSCHER, FREAKS UND WELTREISENDE

FIKTIVE SCHÄTZJÄGER

JÄGER NACH SCHÄTZEN IN FILM UND FERNSEHEN UND IN DER LITERATUR

Indiana Jones ist wieder unterwegs, dieses Mal mit seiner Ex-Freundin und seinem Sohn. Hilfe hat er aber auch dringend nötig, denn inzwischen ist die Konkurrenz auf dem Gebiet der Schatzsuche, auf dem er bisher das Monopol hatte, schon fast überwältigend.

Angelina Jolie und Gerard Butler in Lara Croft: Die Wiege des Lebens

Danny DeVito, Kathleen Turner und Michael Douglas in Auf der Jagd nach dem Juwel vom Nil

Justin Bartha, Diane Kruger, Nicholas Cage und Jon Voight in Das Geheimnis der Tempelritter

Sean Astin, Corey Feldman und Kerri Green in Die Goonies

Alte Hasen

Indiana Jones ist jedoch nicht der erste große Schatzjäger. Vor ihm gab es Allan Quatermain. 1885 schrieb Henry Rider Haggard *König Salomons Diamanten*, den ersten von insgesamt 14 Allan Quatermain-Romanen (und diversen Kurzgeschichten). Allan Quatermain war ein britischer Großwildjäger, der in Afrika lebte, weil er die Enge der Zivilisation nicht ertragen konnte. Seine Abenteuer führten ihn auf die Spur verlorener Schätze oder Städte. *König Salomons Diamanten* (*King Solomon's Mines*), wurde mehrfach verfilmt (u.a. 1950 mit Stewart Granger, 1985 mit Richard Chamberlain und 2004 mit Patrick Swayze als Allan Quatermain). Außerdem spielten Hal Lawrence (1919), John Colicos (1977) und Sir Sean Connery (2003) den Abenteurer.

Harry Steele aus dem Film *Secret of the Incas* (1954) gilt auch offiziell als eine der Inspirationen für Indiana Jones, da Charlton Heston als Harry Steele aussieht und gekleidet ist wie Indiana Jones' großer Bruder.

Damen

Die bekannteste Schatzjägerin ist sicherlich Lara Croft aus *Tomb Raider*. Sie wurde 1996 vom Spieledesigner Toby Gard erfunden und kämpfte sich seitdem durch acht Computerspiele (das nächste, *Underworld*, ist für dieses Jahr angekündigt), eine Comic-Reihe, drei Romane (*Das Amulett der Macht*, *Der vergessene Kult* und *Der Mann aus Bronze*, deutsch bei Panini) und zwei Filme (*Lara Croft: Tomb Raider* (2001) und *Tomb Raider: Die Wiege des Lebens*, 2003) mit Angelina Jolie in der Hauptrolle. *Tomb Raider* ist auch die Computerspielserie mit der größten Anzahl von Merchandising-Artikeln. Laut Biographie ist Lara Croft eine britische Aristokratin, die durch die Schatzsuchen ihre Abenteuerlust auslebt.

Sydney Fox aus der TV-Serie *Relic Hunter* ist eine Lara Croft-Kopie mit Elementen von Indiana Jones. Gespielt von Tia Carrere, ist Sydney Fox eine Geschichtsprofessorin an einer amerikanischen Uni (ähnlich Indiana Jones), die immer wieder nach geheimnisvollen Artefakten sucht. Die US-Serie lief von 1999 bis 2002 und kam auf insgesamt 66 Episoden. *Relic Hunter* läuft auch im deutschen TV und ist auf DVD erhältlich.

Amelia Peabody Emerson trat bisher noch nicht auf der großen Leinwand in Erscheinung, sondern nur in Büchern: in bisher 18 Romanen der Schriftstellerin Elisabeth Peters (eigentlich Barbara Mertz). Die Romane beginnen 1884 und nähern sich dann allmählich unserer Gegenwart an. Amelia ist eine reiche Engländerin, die bei einer Reise nach Ägypten nicht nur ihren zukünftigen Ehemann, den Archäologen Radcliffe Emerson, sondern auch ihre Liebe zur Archäologie findet. In den folgenden Jahren (und Romanen) kehrt sie jedes Jahr nach Ägypten zurück, um dort ihrem Mann bei seinen Ausgrabungen zur Seite zu stehen und nebenbei Morde aufzuklären.

Joan Wilder hingegen wird die Schatzsuche immer wieder aufgezwungen: Sie sucht in *Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten* (1984) zusammen mit ihrem Freund Jack T. Colton in Kolumbien den Smaragd El Corazon (Das Herz), um damit ihre Schwester aus den Klauen des Verbrechers Ira auszulösen, und in *Auf der Jagd nach dem Juwel vom Nil* (1985) bringt das Paar einen heiligen Mann rechtzeitig zu seinen Gläubigen zurück, um einen Religionskrieg zu verhindern. Die beiden Filme machten Kathleen Turner, Michael Douglas und Danny DeVito zu Stars.

Die Danger Girls sind Comic-Schatzsucherinnen. In ihrem ersten Abenteuer machen die vier jungen Frauen, darunter die Abenteurerin Abbey Chase, auf die Suche nach einer geheimnisvollen

Rüstung, die den Besitzer unbesiegbar machen soll. Die Danger Girls müssen verhindern, dass diese einer Gruppe Neonazis in die Hände fällt. Die Miniserie strotzt nur so vor Filmanspielungen und -zitaten, vor allem auf *Indiana Jones*. Deuce, der Anführer, ist ein gealterter Sean Connery-Bond. Hier gibt es feige Abenteurer, Ninjas, Cyborg-Soldaten und natürlich auch Verrat in den eigenen Reihen.

Echte Männer

Benjamin Franklin Gates (Nicolas Cage) ist quasi ein direkter Schatzjäger-Nachfahre von Indiana Jones: Ben Gates folgt alten Schatzkarten, bekommt es mit sinistren Verschwörungen zu tun, bereist ferne Länder, bricht in alte Gruften und Kirchen ein und findet schließlich den gewaltigen Schatz. Ben Gates hat bisher zwei Abenteuer überstanden: *Das Vermächtnis der Tempelritter* und *Das Vermächtnis des geheimen Buches*.

Damit liegt er gleichauf mit dem Romanhelden Robert Langdon, dem Symbologen aus *The DaVinci Code (Sakrileg)* und *Angels And Demons (Illuminati)*. Bei Langdon steht zwar nicht die Jagd nach einem materiellen Schatz im Vordergrund; stattdessen hetzt er historischen Verschwörungen hinterher. Die Schätze, die er findet, sind immateriell, aber nichtsdestoweniger so heiß begehrt, dass die Gegner über Leichen gehen.

Der Asiatische Falke ist ein Schatzjäger der klassischen Sorte, irgendwo zwischen *Indiana Jones* und *Tomb Raider*. Dieser chinesische Schatzjäger wurde in zwei Filmen (*Der rechte Arm der Götter* (1986) und *Mission Adler*, 1990) mit vollem Körpereinsatz von Jakkie Chan verkörpert. Die Grundidee von *Der rechte Arm der Götter* erinnert an die bereits erwähnte *Danger Girl*-Miniserie: Jackie Chan muss die Einzelteile einer magischen Rüstung finden, bevor sie den Bösewichten in die Hände fällt - allerdings entstand der Jackie Chan-Film etwa zehn Jahre vor den Comics.

Die jugendlichsten Schatzjäger stammen aus dem Jahre 1985: die Goonies. Produziert von Steven Spielberg unter der Regie von Robert Zemeckis ist *Die Goonies* ein *Indiana Jones*-Film mit Kindern. Diese finden eine Schatzkarte und suchen den Schatz, um damit zu verhindern, dass ihr Wohngebiet zu einem Country Club umfunktioniert wird. Natürlich gibt es Fallen und Bösewichter (eine Familie von Verbrechern jagt ebenfalls den alten Piratenschatz). Die Anspielungen auf *Indiana Jones* sind offensichtlich, aber mit so viel Liebe gemacht, dass man dem Team hinter der Kamera nicht böse sein kann.

Es gibt noch viele andere Abenteurer, die den Schätzen und Geheimnissen dieser Welt nachjagen, zum Beispiel Rick O'Connell *(Die Mumie)*, Fred Dobbs *(Der Schatz der Sierra Madre)* oder Jake Cutter *(Die Himmelhunde von Borago-ra)*. Die Tradition des Abenteuers, das Genre der Schatzjagd, ist reich und umfassend, und sie wird uns auch in Zukunft zahlreiche spannende Abenteuer bescheren.

Jens Altmann

ECHTE **SCHATZJÄGER**

Nachdem die Archäologie ins Leben gerufen war, stand dem Suchen nach versunkenen Schätzen nichts mehr im Wege. Die glücklichen Finder sind bis heute nicht nur unter Archäologen, sondern auch der ganzen Welt bekannt:

Pierre-François Bouchard, geboren 1772 in Orgelet, Frankreich, gestorben am 29. April 1832. Bouchard fand den Stein von Rosetta in Raschid (Ägypten), der später die erstmalige Übersetzung von Hieroglyphen durch Jean-François Champollion erlaubte.

Giovanni Battista Belzoni, geboren am 5. Juli 1778 in Padua, Italien, gestorben am 3. Dezember 1823 in Gwato, Nigeria. Belzoni legte im Auftrag von Henry Salt, dem Generalkonsul Ägyptens, den Tempel von Abu Simbel und den Tempel von Karnak frei. Besonders hervorzuheben sind die Entdeckungen verschiedener Pharaonengräber im Tal der Könige und der Fund des Einganges zur Chephren-Pyramide. Er war zudem der erste Europäer in der Oase von Siwa.

Heinrich Schliemann, geboren am 6. Januar 1822 in Neubukow, Deutschland, gestorben am 16. Dezember 1890 in Neapel, Italien. Nach den Studien der Schriften Homers und den Berichten seines Zeitgenossen Calverts fand Schliemann die antiken Überreste Trojas. Er entdeckte den Schatz des Priamos in Troja sowie die sogenannte Totenmaske Agamemnons in Mykene.

George Smith, geboren am 26. März 1840 in London, gestorben am 19. August 1876 in Aleppo, Syrien fand und übersetzte den Gilgamesch-Epos. Dieser Text ist eine der ältesten überlieferten Dichtungen der Menschheit.

Robert Koldewey, geboren am 10. September 1855 in Blankenburg, Deutschland, gestorben am 4. Februar 1925 in Berlin, Deutschland. Er grub im Zweistromland den Turm von Babel, die hängenden Gärten der Semiramis und das Ischtar-Tor aus.

Hugo Winkler, geboren am 4. Juli 1863 in Gräfenhainichen, Deutschland, gestorben am 19. März 1913 in Berlin. Er fand anhand von Übersetzungen alter Texte die verlorene hethitische Hauptstadt Hattuscha.

Ludwig Borchardt, geboren am 5. Oktober 1863 in Berlin, Deutschland, gestorben am 12. August 1938 in Paris, Frankreich. Er fand in Amarna, Ägypten, die weltberühmte Büste der Nofretete.

Howard Carter, geboren am 9. Mai 1874, gestorben am 2. März 1939 in London, England. Er fand, während er für Lord Carnarvon tätig war, mehrere Gräber, darunter auch das unbenutzte der einzigen Pharaonin der ägyptischen Geschichte. Sein wichtigster Fund war jedoch das unberührte Grab des Tutanchamun.

Hiram Bingham III., geboren am 19. November 1875 in Honolulu, Hawaii, gestorben 6. Juni 1956 in Washington, USA. Er fand bei seinen Expeditionen in Peru die verborgene Inka-Siedlung Machu Picchu, die er von der Überwucherung des Dschungels freilegen ließ.

Leonard Woolley, geboren am 17. April 1880 in London, England, wo er am 20. Februar 1960 starb. Er grub die Gräberfelder um Ur in Mesopotamien aus. Er fand den wohl ältesten Stufentempel (Zikkurat) und unter anderem mehrere Königs- und Königinnengräber.

Roy Chapman Andrews, geboren am 26. August 1884 in Beloid, USA, gestorben am 11. März 1960 in Carmel, USA. Er bereiste China und die Mongolei und fand in der Wüste Gobi das erste fossile Dinosaurierei. Andrews gilt als Vorlage der Figur des Indiana Jones.

James Mellaart, geboren am 14. November 1925 in London, England. Er war der Ausgräber der bis heute ältesten bekannten Stadt der Menschheitsgeschichte, Çatal Höyük in der Türkei.

Zhao Kangmin war zwar nicht der Entdecker, aber der zuständige Beamte für den 1974 gemachten Fund der Terrakotta-Armee aus dem Mausoleums-Komplex von Qin Shihuangdi, dem ersten Kaiser von China.

Der Unterwasserarchäologe **Franck Goddio**, geboren 1974 in Casablanca, Marokko, hob mehrere historische Schiffswracks und machte sich zuletzt durch die Entdekkung eines Teils des Königsviertels von Alexandria und zweier versunkener Städte in der Bucht von Abukir einen Namen.

Nicht jeder kann ein weltberühmter Archäologe oder ein Abenteurer und Schatzjäger wie Indiana Jones werden. Aber viele der hier genannten berühmten Ausgräber folgten lediglich ihrem Traum und ihrer Berufung.

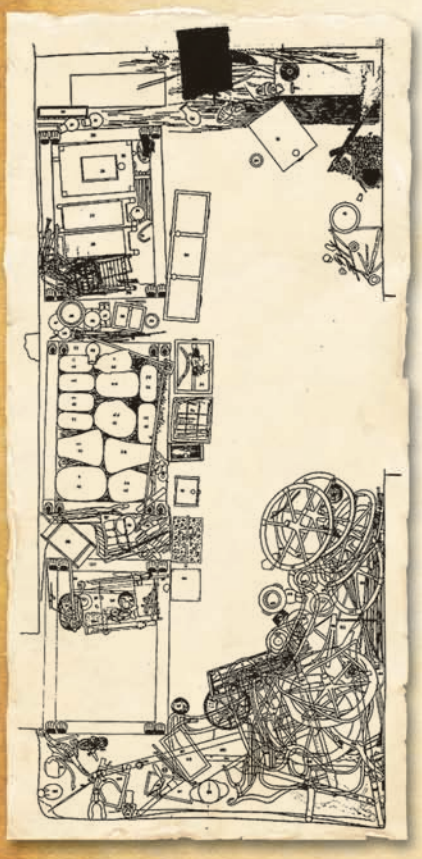
Sara Aubron

ERST DIE SUCHE MACHT DEN SCHATZ

GESCHÄTZTE SCHÄTZE

WIE AUS VERLORENEN ARTEFAKTEN SCHÄTZE WERDEN

Es gibt Begriffe, die wir alle häufig und wie selbstverständlich benutzen, die genau zu erklären allerdings mehr Gehirnschmalz erfordert, als man auf den ersten Blick glaubt. Der Begriff »Schatz« gehört mit Sicherheit dazu. Manch einer bezeichnet damit seine Lebensabschnittsgefährtin (oder sicherheitshalber jeden, neben dem er am Morgen erwacht, ohne sich an dessen Vornamen erinnern zu können). Man kann einen guten Wein ebenso »schätzen« wie einen guten Freund (aber anders als beispielsweise den Preis einer antiken Vase); Personen, denen wir uns überlegen fühlen, behandeln wir mitunter »abschätzig«, wir investieren in Bundesschatzbriefe, ja, unser Wortschatz ist reich an einschlägigen Begriffen. Doch all das bisher genannte löst nicht jenen wohligen Schauder von Geheimnis und Abenteuer aus, der den Kern all jener Assoziationen bildet, das Wort »Schatz«. Ein Schatz ist mehr als nur ein Haufen von Wertgegenständen.



Zeichnung der Schatzkammer des Tutanchamun von einem Mitarbeiter von Howard Carter

»Es liegt ein Schatz begraben / dort, wo der Weg sich biegt, / und nur zwei alte Raben, / die wissen, wo er liegt« dichtete weiland Heinz Erhardt - und benannte damit zwei weit wichtigere Wesensmerkmale eines Schatzes als dessen monetären Wert: die Unzugänglichkeit des Aufbewahrungsortes und die mangelhafte Informationslage über denselben. Vielleicht ließ sich Erhardt von der Sprachwissenschaft leiten, die in »beschützen« oder »behüten« eine der Wurzeln des Wortes vom Schatz sieht. Außerdem wird Erhardts namenloser Erzähler von einem weiteren wichtigen Element aller Schatzgeschichten beflügelt: dem festen Glauben, den zu findenden Schatz nach dem Fundakt auch behalten zu können, das eigene Leben also durch eine relativ kurze Anstrengung dauerhaft zum Besseren zu wenden. In der Realität müssen Schatzfunde in praktisch allen Ländern der Erde (und deren Küstengewässern) gemeldet und (oft so gut wie entschädigungslos) den Behörden übergeben werden.

Den klassisch vergrabenen Piratenschatz dürfte es wahrscheinlich ebenso wenig gegeben haben wie die dazugehörige Schatzkarte. Von allen Freibeutern der Karibik wird nur Captain Kidd zugeschrieben, eventuell einen Teil seiner Beute versteckt zu haben - und auch das nur, weil es Diskrepanzen in der mutmaßlich von Kidd geraubten und der bei seiner Gefangennahme sichergestellten Beute gab (französische Banken und deutsche Top-Manager führen ihre Bücher aber auch nicht ordentlicher). Und die schöne Geschichte vom gigantischen Schatz der Seefahrer Ubilla und Echeverria auf der *Robinson Crusoe*-Insel (die Geschichte eines dort Gestrandeten inspirierte Defoe einst zu seinem Roman) starb im Mai 2005 schon im gleichen Monat, in dem sie geboren worden war.

Jim Hawkins' Erben

Dass unter der Erde und auf dem Boden der Ozeane noch Unmengen von Wertgegenständen lagern, ist unbestreitbar. Marinehistoriker schätzen die Zahl der Schiffswracks auf dem Grunde der Weltmeere auf über 3 Millionen, davon allein 3.000 Schiffe der spanischen Krone, die oft die geplünderten Reichtümer der neuen Welt in die alte bringen sollten. Doch keine Dublone, kein kostbares Artefakt aus den Ladungen dieser Havaristen ist bewusst als Schatz deponiert worden. Unglücke und Kriege ließen Wertgegenstände auf See ebenso wie an Land oft verlorengehen. Zusammen mit den Opfern und Grabbeigaben alter Kulturen sind dies die Hauptquellen all jener Preziosen, auf die echte Schatzjäger hoffen - und dies sind heute zumeist ausgebildete Archäologen.

Tatsächlich hat die archäologische Forschung einiges mit einer Schatzsuche gemein. Es gibt die an eine Schnitzeljagd gemahnende Spurensuche, alte Karten und ungenaue Hinweise und manchmal sogar einen Wettlauf zwischen verschiedenen Forscherteams. Bei den zu untersuchenden Indizien handelt es sich aber nicht um gezielte Hilfestellungen eines mutmaßlichen Schatzversteckers, sondern um zufällig überlieferte Informationen über die Lage eines Schiffswracks oder einer vergessenen Tempelstadt.

Die wohl berühmteste erfolgreiche archäologische Schatzsuche war der Fund des Grabs von Tutanchamun durch Howard Carter. Carter hatte zunächst den Namen dieses (historisch unbedeutenden) Pharaos recherchiert und dann ganze 15 Jahre im minutiöser Kleinarbeit damit verbracht, dessen Grabstätte zu finden, was ihm 1922 gelang. Als man diese im Folgejahr tatsächlich öffnete, fanden sich nicht allein wissenschaftliche Sensationen, sondern auch ein ökonomisch betrachtet bedeutender Schatz: 150 goldene Amulette und die 11 kg wiegende Totenmaske Tuts aus Gold und Lapislazuli. Hartnäckig hält sich das Gerücht, Carter habe die Grabräume bereits vor deren offizieller Öffnung heimlich betreten und einige wertvolle Stücke beiseitegeschafft. Noch unwahrscheinlicher als diese Anschuldigungen ist die Legende vom Fluch des Pharao, der die moder-

nen Grabräuber getroffen haben soll. Zwar starb Carters Geldgeber bald darauf an einer Blutvergiftung (eine damals nicht unübliche Todesursache), Carter selbst überlebte alle möglichen Flüche aber bis 1936, als er im stolzen Alter von 74 Jahren starb. Doch natürlich gehört ein schauerlicher Fluch zu jenen Ingredienzien, die aus goldenen Kultgegenständen erst einen echten Schatz machen. Und psychologisch ist es verständlich, sich ob der Aneignung fremder Besitztümer schuldig zu fühlen.

In den Zeiten des High Tech ist die erfolgreiche Schatzsuche nur scheinbar einfacher (oder prosaischer). Als der Goldgräberdampfer »Central America« 1857 vor der Küste von South Carolina in einem Hurrikan sank, schien seine Ladung von 21 Tonnen Gold für immer verloren. Doch 1985 konnte der amerikanische Schatzjäger Thomas Thompson das Wrack unter Verwendung moderner statistischer Methoden aufspüren und 1989 schließlich unter großem technischen Aufwand mit einem eigens konstruierten Unterwasserfahrzeug bergen. Aber damit fingen seine Abenteuer erst an: Hatten sich die Schatzsucher früherer Tage nur mit mörderischem Klima, gefährlichen Arbeiten, Krankheiten und tückischen Fallen herumschlagen müssen, bekam es Thompson mit einer schrecklichen Plage der Gegenwart zu tun: Juristen! 39 Versicherungsunternehmen, die sich als Rechtsnachfolger der 1857 tätigen Versicherer betrachteten, zerrten ihn vor Gericht. Erst 1996 ging Thompson daraus als Sieger hervor und bekam 92 Prozent des auf 100 bis 150 Millionen Dollar geschätzten Fundes zugesprochen, womit es ihm besser erging als anderen modernen Schatzfindern.

Verzweifelt gesucht

Große Mengen an Wertgegenständen werden viel häufiger von den Wirren der Geschichte versteckt als von identifizierbaren Einzelpersonen, die planen, ihr Hab und Gut für kurze Zeit in Sicherheit zu bringen, und darüber versterben. Deshalb liefern Geschichtsbücher wertvolle Anhaltspunkte für Schatzsucher.

Einer der berühmtesten, bis heute verschollenen Schatzorte ist das Grab Alexanders des Großen. Als der makedonische Eroberer 323 v. Chr. in der Nähe von Babylon sein Leben aushauchte, begann unter seinen Heerführern, den Diadochen, nicht nur ein blutiger Kampf um Alexanders Nachfolge,

sondern auch um dessen mumifizierten Leichnam. Denn dieser sollte dem jeweiligen Besitzer Legitimität verleihen. Den Mumienstreit gewann schließlich der ägyptische Herrscher Ptolemaios II., der dem Toten schließlich in Alexandria ein prachtvolles, sicherlich kostbar ausgestattetes Mausoleum errichten ließ; zumindest die Existenz eines durchsichtigen Sarkophags - wohl aus Alabaster - ist verbürgt. Für Jahrhunderte war dieses »Sema« genannte Grabmal die Touristenattraktion des Altertums schlechthin. Für römische Kaiser war ein Besuch des Alexandergrabs nahezu ein Muss, manche brachten Geschenke und Opfergaben mit. Noch 215 n. Chr. besuchte Kaiser Caracalla die Sema (und ließ dabei ein Massaker unter der alexandrinischen Bevölkerung anrichten). Doch schon 200 Jahre später galt die Sema als verschollen, der Ausspruch »Wer kennt heute das Grab Alexanders?« war um 400 n. Chr. eine rhetorische Figur über die Vergänglichkeit des Ruhmes. Über 130-mal haben Schatzsucher seitdem das Auffinden des Grabes gemeldet - alles Fehlanzeigen. In den 1800 Jahren seither wurde die Grabstätte zusammen mit der Bundeslade auf dem japanischen Berg Tsurugizem, in Sumatra, unter dem Markusplatz oder im US-Bundesstaat Illinois vermutet. Heißester Anwärter auf den Begräbnisplatz bleibt aber die ägyptische Hafenstadt Alexandria, doch auch dort hatten viele Jahrzehnte der Suche keinen Erfolg. Außerdem könnten auf Wertsachen erpichte Schatzsucher enttäuscht werden, denn eine antike Quelle behauptet, Kleopatra habe das Alexandergrab zwecks Aufbesserung der eigenen Finanzen plündern lassen. Andererseits soll der römische Kaiser und Gelehrte Septimus Severus die geheimen Tempelarchive aller Kultstätten, derer er habhaft werden konnte, gesammelt und im Grab eingeschlossen haben, auf dass »niemand (sie) lesen könne«. Ein solcher Kollateralfund könnte wichtiger als Edelsteine am Alabastersarkophag sein - eine solche Sammlung wäre die Mutter aller Schatzkarten.

Ein sagenhafter Schatz weit jüngeren Datums ist das legendäre Bernsteinzimmer. Zu Beginn des 18. Jh. ursprünglich für die preußischen Könige entworfen, gelangte das Ensemble aus Wandverkleidungen und Möbelstücken als Geschenk an Peter den Großen schließlich nach Russland und wurde dort von Peters Tochter und Nachfolgerin Elizabeth zunächst im Winter-, dann im Katharinenpalast installiert. Dort wurde es um verspiegelte Pilaster und vergoldete Holzschnitzereien zu seiner endgültigen Form erweitert. Allein die auf 55 Quadratmeter Wandfläche entfallenden rund 80 Tonnen Bernstein stellen einen erheblichen Materialwert dar, von der Kunstfertigkeit der Arbeiten (die 80 t verteilen sich auf etwa 500.000 Puzzleteile) gar nicht zu reden.

Im Zweiten Weltkrieg fiel das Bernsteinzimmer 1941 in die Hände der Deutschen, die es demontierten und als Beute in das Stadtschloss des damals noch deutschen Königsberg (heute: Kaliningrad) verbrachten. Dort war es bis 1944 ausgestellt, bis es wohl um die Jahreswende '44/45 - die Front rückte immer näher - erneut in Kisten verpackt wurde. In den darauffolgenden schweren Kämpfen um Königsberg gingen diese Kisten verloren.

Im Wesentlichen drei Theorien ranken sich heute um das Bernsteinzimmer. Die für Schatzfreunde deprimierendste Variante geht davon aus, dass Zimmer sei im Krieg zerstört worden: Bernstein ist eine organische Substanz und kann restlos verbrennen. Doch ganz wahr kann dies nicht sein, denn 1997 tauchten zwei Einrichtungsgegenstände des Bernsteinzimmers unter obskuren Umständen in Privatbesitz auf.

Eine zweite These geht von einer Evakuierung der kostbaren Kisten aus den Königsberger Katakomben aus. Die wertvolle Fracht sei wahlweise mit dem Flüchtlingsschiff »Wilhelm Gustloff« gesunken oder in einem Nazibunker versteckt worden. Besonders häufig werden die Stollen im erzgebirgischen Poppenwalde und eine Schachtanlage in Wittekind bei Volpriehausen genannt. Am wahrscheinlichsten

Sarkophag des Tutanchamun

Das Bernsteinzimmer

dürften die Reste des Zimmers aber immer noch in den labyrinthischen Gängen unter der alten Feste Königsberg liegen. Denn während deren oberirdische Teile 1945 schwer beschädigt und 1968 sogar abgerissen wurden, ist die Kaliningrader Unterwelt bis heute relativ intakt, aber unerforscht. Erst 2006 fanden russische Wissenschaftler dort einen neuen, bis dahin unentdeckten Gang. Andererseits meldete während des Entstehens dieser Zeilen der FDP-Bürgermeister des sächsischen Deutschneudorf, dass bei der Suche nach dem Bernsteinzimmer mit Spezialgeräten Tonnen von Gold oder Silber im Boden geortet worden seien. Was beweist, dass der, der sucht, oft auch findet - wenn auch manchmal nicht das, was er gesucht hat.

Erst ein rätselhafter und nur unter Gefahren zu erreichender Fundort machen aus einem Haufen Gold einen Schatz

Falsch gefunden

Während manche real existierenden Schätze noch immer so erfolglos gesucht werden wie weiland der Sozialismus, finden andere Menschen Schätze, die es gar nicht gibt: Als Ergebnis ernst gemeinter Schatzsuchen wird manchmal etwas aufgespürt, was gar nicht gesucht wurde. Der wohl berühmteste Finder falscher Schätze war zweifelsohne Heinrich Schliemann.

Schliemann war Ende des 19. Jh. einer der letzten großen Amateure der Archäologie. Als Selfmademan der deutschen Gründerzeit hatte er zunächst durch den Russlandhandel, kalifornisches Gold und amerikanische Eisenbahnen ein Vermögen verdient, ehe er sich ab 1866 seiner eigentlichen Passion widmete: dem griechischen Altertum. Für ihn waren Homers Epen Tatsachenberichte, die die Orte wiesen, wo Könige begraben und legendäre Schlachten geschlagen worden waren - und wo man Schätze finden konnte. Schliemann hatte Erfolg: 1868 fand er unter hohem persönlichen Einsatz die Ruinen des mythischen Troja, 1873 barg (und stahl) er von dort den Schatz des Priamos - Gefäße und Schmuck aus Gold und Silber - und 1876 brachte er in Mykene die Totenmaske des Agamemnon ans Licht. Als Mann der Wirtschaft verstand es Schliemann, sich und seine Entdekkungen zu vermarkten. Doch obwohl Ruinen und Schmuck echt waren (moderne Fälschungstheorien sind eher hanebüchen): Sie waren nicht, wofür Schliemann sie hielt. Seine Ruinen gehörten nicht zu der Schicht, die Homers Schilderung zuzuordnen wäre, Priamos' vermeintlicher Schatz ist weit älter als dessen mögliche Herrschaft, und Agamemnons Totenmaske hat irgendein Toter getragen, aber sicher nicht Agamemnon.

Während die Sucher nach dem Alexandergrab bislang keinen Erfolg hatten, obwohl es das Grab zweifellos gab, hatte Schliemann Erfolg bei der Suche nach Dingen, die es in der überlieferten Form nie gegeben hatte. Es bleibt der Erfolg des rührigen Kaufmanns und Gräbers, das vorklassische Griechenland aus dem Reich der Legenden in die Welt der Wissenschaft geholt zu haben. Doch bei der Interpretation seiner Funde ließ er sich vom Glanz Homers täuschen. Je größer der Nimbus eines Schatzes, desto eigenartiger sind die, die ihn suchen. Schon die reguläre Ägyptologie hat ihre Rutengänger und Wahrsager. Doch erst der Heilige Gral oder der Malteser Falke locken die wahren Träumer und Spinner an.

Stilles Glück der Suche

Unter der Erdoberfläche liegen mit Sicherheit noch zahllose Schätze, doch nicht ihr Fund verspricht dramatische Geschichten, sondern allein die Suche nach ihnen. Und darum kann - aus psychologischer Sicht - sogar die Suche nach Schätzen, die es gar nicht gibt, eine Art von Sinn ergeben.

Eine der langandauerndsten erfolglosen Schatzsuchen fand (und findet!) noch immer auf der kanadischen Insel Oak Island statt. In Sichtweite der Küste von Nova Scotia (und seit 1965 über eine Brücke auch vom Festland aus zu erreichen) wartet hier angeblich ein gewaltiges Mysterium auf seine Enthüllung. Oder auf seine Entlarvung als Humbug. Es kommt ganz darauf an, wen man fragt.

Die Verfechter der Schatztheorie haben zumindest eine eindrucksvolle, mit zahllosen Details ausgeschmückte Geschichte zusammengetragen: 1795 sollen einige Teenager auf der Insel in einer ihnen seltsam anmutenden Erdsenke nach Piratenschätzen gegraben haben und dabei auf eine Lage von Stein und mehrere Lagen von Eichenbohlen im Abstand von je 10 Fuß zwischen den Lagen gestoßen sein, bis sie ihre Arbeit in etwa 30 Fuß Tiefe abbrachen. Als junge Erwachsene kehrten die Freunde 1803 oder 1804 auf Oak Island zurück und stießen bei erneuten Grabungen durch weitere Schichten von Eichenbohlen und Naturfasern bis in eine Tiefe von etwa 100 Fuß vor, ehe ihr Schacht mit Wasser volllief. Kurz vorher hatten sie aber noch einen Stein mit einer kryptischen Inschrift bergen können, die als Hinweis auf eine verborgene Beute von zwei Millionen Pfund gedeutet wurde.

Spätere Gräber - und derer gab es einige - glaubten, den Wassereinbruch durch ein oder zwei unterirdische Tunnel erklären zu können, die die Schatz-Verstecker einst eigens als Falle zwischen dem »Money Pit« (Geldgrube) getauften mutmaßlichen Schatzversteck und zwei Buchten an der Küste der Insel angelegt haben sollen. In zumindest einer dieser Buchten soll der Strand künstlich angelegt worden sein - und das lange vor dem Jahr 1795. Derartige Baumaßnahmen ließen Piraten als Urheber von Anlage und Schatz unwahrscheinlich werden. Alternativ sind europäische Kolonialmächte, prä-kolumbianische, also indianische Hochkulturen, Wikinger, Außerirdische oder Abkömmlinge des legendären Atlantis als Schöpfer angeboten worden; und die Suchmaßnahmen umfassten neben harter, für einige tödlicher Arbeit auch Hellseherei und ähnliche Sperenzchen. Die bislang letzte ernsthafte Schatzsuche begann 1970: Eine Gruppe von Abenteurern und Investoren hatte sich zur Triton Company zusammengeschlossen, drang bis in eine Tiefe von 230 Fuß vor, förderte aber außer einigen Unterwasseraufnahmen mit einer ferngе-

steuerten Kamera wenig zutage. Technische Schwierigkeiten, rechtliche Probleme, Geldmangel und wohl auch interne Streitigkeiten beendeten die Bohrungen der Company. Doch einer von deren Mitgliedern - Dan Blankenship - ist bis heute auf der Insel geblieben. Böse Gerüchte behaupten zwar, er verteidige die »Money Pit« notfalls mit dem Gewehr, aber als Inhaber des Unternehmens Oak Island Tours ist er wahrscheinlich ein umgänglicher Zeitgenosse. Definitiv plant er, spätestens 2008 genug Geld für eine neue Schatzbergung aufzubringen.

Das Problem mit Oak Island ist, dass die zahllosen Details der Geschichte im Laufe der Zeit und mit zunehmendem zeitlichen Abstand zum (vermeintlichen oder tatsächlichen) Geschehen immer mehr geworden sind, während harte Beweise fast vollständig fehlen. Schon der Name des Erstgräbers von 1795 (McInnes oder McGinnes) ist nicht genau überliefert. Keine Reste der »Plattformen aus Eichenbohlen« können besichtigt werden, die wenigen tatsächlich zutage geförderten Fragmente (z.B. die Glieder einer goldenen Halskette) sind verschwunden. Und Geologen und Ingenieure sind nicht überzeugt, dass die Erdsenke der »Money Pit« mitsamt ihren tückischen Wasserzuläufen nicht doch eine ganz natürliche geologische Formation ist. Dann wären die Schatzsucher über 200 Jahre lang einer immer weiter ausgeschmückten Lügengeschichte aufgesessen.

Waren alle Gräber auf Oak Island, angefangen bei Mc(G)Innes über die sechs Toten, die die Suche bislang gefordert hat, bis hin zu den Männern der Triton Company also nur Leichtgläubige und Versager? Nicht unbedingt: Die Suche nach etwas, das größer ist als unser eigenes Ich, das unserem Leben Sinn und Struktur verleiht, ist ein Grundbedürfnis des Menschen. Wer könnte unter diesem Gesichtspunkt sicher behaupten, dass Dan Blankenship unglücklich ist? Auch - vielleicht gerade - wenn Blankenship die Wahrheit über Oak Island niemals ergründen wird.

Wenn der Weg ganz und gar zum Ziel geworden ist, dann kann man nach wirklich allem suchen. Manche suchen nach der Bundeslade, viele nach dem Heiligen Gral und fast jeder nach dem geheimen Schatz der Tempelritter. Speziell in Deutschland kommt noch ein ganz besonderer Schatz hinzu: der Hort der Nibelungen.

Folgt man dem um 1200 niedergeschriebenen Heldenepos, so raubte zur Völkerwanderungszeit der Held Siegfried dem Zwergengeschlecht der Nibelungen einen gewaltigen Schatz: Zwölf Leiterwagen sollen vier Tage lang je dreimal hin und her gefahren sein, um den gewaltigen Hort zu transportieren. Am burgundischen Hof zu Worms zunächst freundlich aufgenommen, wird Siegfried, dessen Stärke und Reichtum ihn nach und nach zu einer potentiellen Gefahr für das Königreich machen, schließlich von Hagen von Tronje, der grauen Eminenz des Burgunderkönigs Gunther, ermordet. Siegfrieds Schatz wurde von Hagen angeblich in den Fluten des Rheins versenkt, damit dessen Erben nicht die Möglichkeit haben sollten, Rache zu üben. Dieses gelang Siegfrieds Witwe Kriemhild allerdings auch ohne Schatz, am Ende waren alle tot, und der Versenkungsort des nun zum Rheingold gewordenen Horts ist keiner lebenden Seele mehr bekannt.

Hinweise aus einer mittelhochdeutschen Dichtung, die erst 800 Jahren nach den vermeintlichen Ereignissen aufgezeichnet worden ist und die nachweislich mehrere nordische Sagas verwurstet hat, sind kaum geeignet, einen Schatz zu finden. Aber sie reichen durchaus aus, um nach ihm zu suchen.

Die Verse des Nibelungenliedes vermelden, Hagen habe den Hort »dâ ze Lôche allen in den Rin« verschwinden lassen. Traditionell deutet man dies als Hinweis auf den sogenannten Schwarzen Ort, einer besonders tiefen Stelle am Rheinknie nahe den Orten Gernsheim und Biebesheim. Dort gab es bis ins 13. Jahrhundert einen Ort namens Loch. Doch Tauchgänge und umfangreiche Echolotmessung förderten 1971 keinerlei Rheingold zutage. Aber so etwas entmutigt den wahren Sucher nicht, es spornt eher seine Kreativität an. Hat der Rhein in den letzten 1500 Jahren nicht mehrfach seinen Lauf geändert? Und wurde der Schatz tatsächlich in dem Strom versenkt? »Lôche« kann man mit einiger Fantasie auch von »Loh« (Baumgruppe/nasse Wiese) ableiten - oder gar von dem germanischen Gott Loki. Diesem Gott der List und des Betruges soll Hagen den Hort als eine Art von Wergeld für den Mord an Siegfried geopfert haben.

Der Nestor dieser kreativen Etymologie und Nibelungenforschung ist der Diplom-Finanzwirt Rudolf Patzwaldt, der in über 20 »Forschungsjahren« dem Nibelungenhort nachgespürt hat. Was sind schon Schwarzgeldkonten in Liechtenstein gegen das Rheingold? Patzwaldt vermutet in den Zwergen des Epos Bergleute aus dem stets nebelverhangenen Quellgebiet der Neffel, der Hort wäre seiner Ansicht nach der Staatsschatz des germanischen Stammes der Eburonen (auf den schon Julius Cäsar scharf gewesen sein soll). Das höfische Drama habe sich auch nicht in Worms abgespielt, sondern in dem kleinen Wormersdorf, nahe dem Ort Rheinbach (ursprünglich übrigens - wie der »Rin« im Nibelungenlied - ohne »h« hinter dem »R«). Rheinbach wiederum hat einen Ortsteil namens Loch - der Nibelungenhort liegt demnach unter einer Pferdekoppel in der Voreifel. Wird Patzwaldt dort graben? Nach deutschem Recht stünde ihm zwar nicht der Schatz, wohl aber eine angemessene Entschädigung zu. Aber er will nicht: »Wenn einer will«, so Patzwaldt 2002 in einem Interview mit dem Hamburger Abendblatt, »soll er graben, ich würde ihm Tee und warme Decken bringen.«

Recht hat er! Von einem gefundenen Schatz bleiben am Ende bestenfalls einige Zahlen auf einem Kontoauszug. Und wie langweilig die sind, weiß Finanzwirt Patzwaldt genau. Aber ein tiefes Geheimnis zu kennen, ja, einen Schatz hüten zu dürfen - das ist unbezahlbar.

Steffen Schütte

Die Totenmaske des Agamemnon wird nach heutigen Erkenntnissen nicht Agamemnon zugesprochen, da sie aus einer um etwa 300 Jahre früheren Ära stammt

GRUSELIGE GESCHICHTEN ODER REALES RISIKO

GRABRÄUBER PASS AUF!

DIE WAHRHEIT ÜBER FLÜCHE UND FALLEN

Archäologe Indiana Jones schnappt sich mit einer Hand den goldenen Götzen und legt beinahe gleichzeitig ein Säckchen mit Sand an die Stelle, auf der das Idol eben noch auf einer erhabenen Steinplatte stand. Selbstsicher entfernt sich der Forscher - da gibt der Druckschalter nach, und ein gewaltiges Rumpeln ertönt. Der ganze Tempel stürzt in sich zusammen, während sich der tapfere Ausgräber gerade noch vor einer gewaltigen Steinkugel, die hinter ihm her rollt, ins Freie retten kann.

Tückisch

Jäger des Verlorenen Schatzes ist nur ein Beispiel für Todesfallen in Grabanlagen und Tempelkomplexen, wie sie der Zuschauer aus zahllosen Schatzjäger-Filmen kennt. Nicht nur den mittelamerikanischen Hochkulturen werden solche gefährlichen Apparaturen zugeschrieben, sondern auch Ägyptern, Griechen und Chinesen - zumindest im Film. Aber was ist wirklich dran an diesen Darstellungen?

Um es ganz kurz zu sagen: nichts. Die Völker der Antike und Mittelamerikas waren zwar erstaunlich geschickt bei der Errichtung architektonischer Meisterwerke und teils hochkomplexer baulicher Anlagen (wie beispielsweise das minoische Labyrinth auf Kreta), aber mechanische Fallen, die selbsttätig Pfeile abschießen oder gewaltige Steinkugeln in Gang setzen, lagen weit jenseits der mechanischen Möglichkeiten dieser Völker. Hierfür gibt es verschiedene Gründe:

► Kein Zahnrad: Die wesentliche Voraussetzung für den Bau solcher Apparaturen wäre die Erfindung des Zahnrads und die Erforschung der Gesetze der Mechanik, wie es in der Renaissance geschehen ist. Erst durch die Möglichkeit, Kraft zu übertragen und Umdrehungszahlen zu vergrößern bzw. zu verringern, werden derartig komplexe Gerätschaften überhaupt möglich.

► Keine Kraftspeicherung: In der Antike war es ungemein schwer, Kraft zu speichern. Batterien waren nach gängiger Lehrmeinung noch nicht erfunden (siehe aber den Artikel zu mysteriösen Artefakten in dieser Ausgabe); selbiges gilt für die Sprungfeder. So konnte man Kraft nur direkt erbringen - sei es durch Tiere oder Menschen - oder ganz einfache und höchst ineffiziente Speichermethoden wie Wasserbehälter oder aufgehängte Gewichte verwenden.

► Fehlende Materialien: Obwohl die ersten mechanischen Apparaturen noch auf Bronze zurückgreifen, wird Stahl schnell zum Schlüsselmaterial für viele Apparaturen. Nur durch die Spannkraft und Flexibilität dieser Eisenlegierung ist es möglich, effiziente Federn herzustellen, die Kraft speichern können und sich fast beliebig oft aufziehen lassen.

Bei der Darstellung in Filmen gibt es aber noch viele andere Probleme: Viele der dort dargestellten Fallen sind Jahrhunderte alt - und so lange Zeit können die wenigsten antiken Apparaturen ohne Funktionsstörungen überdauern. Zwar gibt es eine ganze Reihe von antiken Gebäuden, die bis heute stehen, aber die allermeisten von ihnen sind Ruinen: Mörtel, Ziegel und sogar Steine können dem Zahn der Zeit nur dann trotzen, wenn man sie regelmäßig pflegt und restauriert. Durch Fallen geschützte Grabkammern oder Tempel lassen sich nur schwer instand halten.

Nichtsdestotrotz gibt es ein paar Konstruktionen, die nicht allein der Phantasie von Buchautoren entsprungen sind und die man im weitesten Sinne als fallenartig bezeichnen könnte. Die wahrscheinlich bekanntesten dieser Anlagen sind die Gräber der ägyptischen Pharaonen. Über Jahrtausende hinweg pflegte das Volk vom Nil einen ausgeprägten Totenkult. Da insbesondere Grabbeigaben eine große Rolle spielten, wurden Grabräuber schnell zu einem Problem. Die meisten Gräber wurden daher unterirdisch angelegt oder in Berge hineingetrieben und dann absichtlich verschüttet. Doch selbst dies scheint nicht immer geholfen zu haben, weshalb einige ägyptische Gräber auch noch falsche Wände, Irrwege oder gar Vorkammern aufweisen, die den Anschein erwecken sollen, dass das Grab bereits geplündert worden ist. Echte, tödliche Fallen sucht man aber auch hier vergebens.

Verflucht

Doch man wollte sich in Ägypten nicht nur auf die einfache Irreführung von Grabräubern verlassen, sondern es wurden auch magische Mittel eingesetzt, um die Ruhe der Toten zu sichern. So weisen einige Gräber von ägyptischen Würdenträgern auch Zaubersprü-

MIT INTERNET UND TASCHENLAMPE

SCHATZSUCHE FÜR ALLE

GEOCACHING - SCHÄTZE IN PLASTIKDOSEN

Weder Hülle noch Inhalt der Geocaches können es mit berühmten Schätzen aus Buch und Film aufnehmen: Statt schwerer Truhen findet man eine Brotdose; statt Goldmünzen findet man Plastikspielzeug oder Ähnliches (»Trades« genannt). Das spannende am Schatz ist die Suche danach, das Ausgeben interessiert nicht. Schätze ohne materiellen Wert bringen also genauso viel Spaß, und es wird sie auch kein Finder mitnehmen. Gut für weitere Sucher; auch sie können den Schatz noch heben. Und damit doch etwas Schatz-Feeling dabei ist, kann man einen Trade gegen einen anderen Trade tauschen.

Ein Geocache ist nichts anderes als ein im öffentlichen Raum verstecktes Behältnis. Er enthält ein Logbuch, in das man sich einträgt, und Trades zum Tauschen. Finden kann man ihn mit einem GPSr (GPS-Receiver). Auf Geocaching-Websites wie opencaching.de oder geocaching.com tragen Cache-Owner - das ist jeder, der einen Geocache versteckt - die Schätze ein. Die Cache-Sucher können sich anhand der Beschreibung ins Abenteuer stürzen. Allein für den deutschsprachigen Raum sind tausende Caches eingetragen. Für fast alle Caches werden als wichtigstes die Koordinaten angegeben. Neben diesen erfährt man zu jedem Cache auch noch Werte zu Gelände und Schwierigkeit. Meist gibt es auch einen erläuternden Text, der darstellt, warum der Cache versteckt wurde. Viele Caches werden gelegt, um den Suchern einen besonderen Ort zu zeigen.

Cache-Owner stricken manchmal eine Geschichte um ihren Cache. Für solche Geschichten bietet sich die Form des Multicaches an: Der Cache besteht aus Zwischenstationen und dem Final. Bei den Startkoordinaten findet man Hinweise auf die Koordinaten der nächsten Station. Wenn es sich um einen Cache mit Geschichte handelt, kann jedes Mal wieder ein weiterer Abschnitt dieser Geschichte kommen.

Grundsätzlich gilt für alle Caches: Bevor man sich auf die Suche begibt, sollte man die Beschreibung durchlesen. Sonst kann die Suche in die Irre führen und auch scheitern. Auf der Suche sollte man zudem beherzigen, dass der Cacher den Schatz unbeobachtet finden soll. Lässt man sich von Passanten (nach den Nichtzauberern aus *Harry Potter* scherzhaft Geo-Muggels genannt) beobachten, riskiert man, dass der Cache von Vandalen zerstört wird. Der glückliche Cache-Finder kann sich ins Logbuch eintragen und einen Trade eintauschen. Die Schatzdose sollte man so verstecken, wie man sie gefunden hat, ohne auffällige Spuren zu hinterlassen. Nach dem Auffinden des Caches loggt man online seinen Erfolg. Wenn man feststellen musste, dass der Cache zerstört (»gemuggelt«) wurde, teilt man dies dem Cache-Besitzer mit.

Neben eher wertlosen Trades gibt es auch Travelbugs und Geocoins. Travelbugs sind Trades, die einen Auftrag haben: zu bestimmten Caches reisen oder in bestimmte Länder. Als Cacher hilft man ihnen ein Stück weiter, zum nächsten Cache Richtung Ziel. Anhand einer Nummer auf einer angehängten Marke findet man im Netz das Reisetagebuch des Travelbugs und kann so die Route verfolgen. Geocoins funktionieren genauso, es sind aber richtige Münzen, extra für das Geocachen geprägt. Für den gegenseitigen Vergleich unter Geocachern gibt es eine Statistik. Cache-Funde, Travelbugs und Geocoins bringen Punkte (»Ehre«). Unehrenhaft ist es, den Grundsatz beim Tausch der Trades »Gleich oder besser« zu missachten. Da die Inhalte meist nicht wertvoll sind, ist das nicht schwer. Ein gefundener Geocoin oder ein Travelbug sind möglichst wieder mit Geocoin oder Travelbug zu begleichen.

Die Geocacher-Gemeinschaft in Deutschland ist sehr rege. Auf Stammtischen tauscht man sich über seine Erfahrungen aus oder hört von besonderen Formen des Geocachens. Richtig große Cacher-Treffen sind beispielsweise der Mega-Pott im Sommer 2007 in einer Bochumer Zeche, an dem über 800 Hobby-Schatzsucher teilnahmen.

Gordian Kaulbarsch

che und Flüche auf, die jene treffen sollten, die die Schätzen darin raubten.

Die Wirksamkeit dieser Formeln ist aber fraglich: Es ist eine Tatsache, dass sich einige Sippen in Ägypten seit Jahrhunderten bis heute als Grabräuber verdingen - und das obwohl viele dieser Flüche Unfruchtbarkeit und generationenübergreifendes Unglück mit sich bringen sollen. Man hat aber in manchen Gräbern gefährliche Pilz- und Schimmelsporen gefunden, die unvorsichtigen Eindringlingen zumindest körperlichen Schaden - wenn auch nicht zwingend den Tod - bringen können. Ob die Ägypter um die Gefährlichkeit solcher Sporen wussten und sie deshalb vorsätzlich in Grabkammern platzierten oder ob die giftigen Pilz- und Schimmelkulturen rein zufällig dort entstanden, ist in der Wissenschaft nach wie vor umstritten.

Flüche waren allerdings nicht nur im Nordosten Afrikas eine verbreitete Form der Abwehr von Leichenschändern. Auch im Rest der Welt findet man viele Hinweise auf ähnliche Riten, Gebräuche und Tabus. In Europa beispielsweise waren schon in der germanischen Zeit die in Hünengräbern begrabenen Helden und Fürsten berüchtigt dafür, blutige Rache zu nehmen, wenn man sich an ihren Grabbeigaben bediente. Dieser Aberglaube wurde nicht nur von den Römern geachtet, sondern erhielt sich sogar bis lange nach der Christianisierung: Zahlreiche Sagen und Geschichten aus dem Mittelalter erzählen von Toten, die aus dem Jenseits zurückkehren, um sich an denen zu rächen, die ihre Ruhe gestört oder sich an ihren Leichen bereichert hatten.

Einige dieser Flüche wurden sogar Teil der Populärkultur und blieben bis in die Neuzeit erhalten. Der bekannteste dieser Flüche dürfte der »Fluch des Pharao« sein: 1922 entdeckte der Archäologe Howard Carter im Tal der Könige das Grab des jugendlichen Pharaos Tutanchamun. Sein Fund erregte weltweites Aufsehen - insbesondere aufgrund der goldenen Totenmaske, die das Gesicht der Mumie bedeckte. Im Laufe der nächsten Jahre fielen zahlreiche von Carters Helfer und Assistenten verschiedenen Unglücken oder Zufällen zum

ZAUBER URALTER ARTEFAKTE

ÜBERLIEFERUNGEN UND FUNDE ZWISCHEN ESOTERIK UND ARCHÄOLOGIE

Nicht alle Fundstücke, die von Archäologen, Schatzsuchern oder Grabräubern zu Tage gefördert worden sind, lassen sich einer Epoche oder Kultur zuordnen. Im englischsprachigen Raum nennt man solche Dinge »out-of-place-artifacts« - also Artefakte, die anscheinend nicht zu ihrem Fundort passen. All diese Funde bieten Stoff für packende und unheimliche, bisweilen aber auch für abstruse Geschichten. Fangen wir in der Vergangenheit an, und arbeiten wir uns dann zu jünger datierten Fundstücken vor:

Yonaguni-Monument

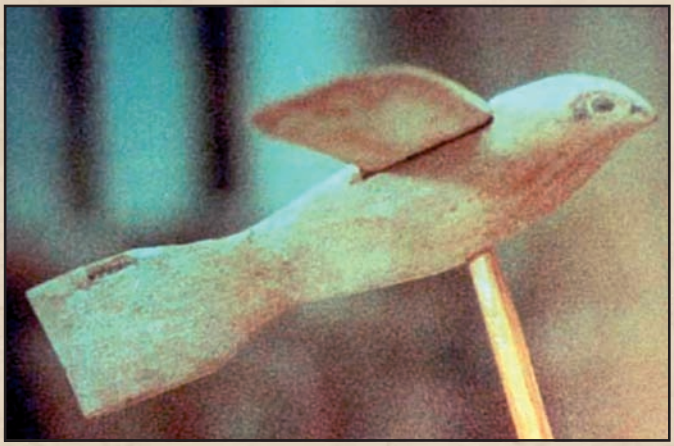
Dies ist eine gewaltige Anlage - falls die atemberaubenden Gesteinsformationen vor der Küste der westlichsten japanischen Insel (die dem Monument seinen Namen gab) nicht doch auf natürlichem Wege entstanden sind. Seit der zufälligen Entdeckung des Monuments im Jahr 1985 streitet man, ob es von Menschen erschaffen wurde. Wenn dem so wäre, hätte man es mit einem der ältesten Zeugnisse einer menschlichen Hochkultur überhaupt zu tun, die vor rund 8.000 Jahren existiert haben müsste. Die Forschung wird durch ungünstige Meeresströmungen, eine Hammerhai-Population und gelegentliche Seebeben erschwert (bei einem solchen wurde 1998 ein Teil des Monumentes schwer beschädigt). Die einen erkennen im Monument die Überreste einer im Bau befindlichen pyramidenartigen Tempelanlage und sehen an vielen Stellen Andeutungen von Tierstatuen, Versammlungsplätzen und Mauern; die anderen sehen hier nur die nicht minder faszinierenden Kräfte der Natur am Werk.

Das Yonaguni-Monument steht stellvertretend für eine ganze Reihe weiterer Orte rund um den Globus - unter anderem in Bosnien, China, Kuba und Australien - an denen einige Forscher auf die Spuren untergegangener, bislang unbekannter Kulturen gestoßen zu sein glauben. Leider bauen viele dieser Forscher dann Mu, Atlantis, Besuche von Außerirdischen in grauer Vorzeit oder anderes in ihre Theorien ein, was ihre Glaubwürdigkeit doch ernstlich in Frage stellt.

Flugmaschinen

Die Taube von Sakkara ist ein hölzernes Artefakt, das 1891 bei einer Ausgrabung in Ägypten gefunden wurde. Es ähnelt der Miniaturausgabe eines Segelflugzeugs, wobei die geltende Lehrmeinung besagt, dass es sich um einen kleinen, hölzernen Vogel (womöglich ein Spielzeug) aus dem zweiten Jahrhundert vor Christus handelt.

Ähnliche Modelle gibt es auch in Südamerika. Diese sind aus Gold gefertigt, was ihre Datierung erschwert, doch sind sie vermutlich rund 1.000 Jahre alt. Sie ähneln eher modernen Kampfjets,



was Anhänger der Theorie, unsere Erde sei schon mehrfach von außerirdischen Reisenden besucht worden, auf den Plan gerufen hat.

Bagdad-Batterie

Der deutsche Archäologe Wilhelm König fand 1936 bei Ausgrabungen in einer Parthersiedlung aus dem 3. Jahrhundert vor Christus in der Nähe von Bagdad ein ungewöhnliches, mit Asphalt verschlossenes Tongefäß. Es enthielt ein Eisenstäbchen, dessen oberes Ende über den Asphaltverschluss hinausragte, und einen Kupferzylinder. Im

Inneren des Gefäßes fanden sich Reste von Papyrus und einer leicht sauren Flüssigkeit. Für König war der Fall klar: Er hatte es mit einer antiken Batterie zu tun. Tatsächlich lässt sich mit Nachbauten der Apparatur ein schwacher Strom erzeugen (schließt man mehrere in Reihe kommt man mit Zitronensaft als Säure auf eine Spannung von ungefähr 4 Volt). Allerdings weisen sämtliche Nachbauten kleinere, aber wesentliche Veränderungen am Grundaufbau der mutmaßlichen Batterie auf. Verwendungszweck könnte der Gottesdienst gewesen sein: Das Prickeln des Stromes auf der Haut mag als göttliche Präsenz interpretiert worden sein. Eventuell wurde der erzeugte Strom auch zum Galvanisieren von Metallen eingesetzt (es lassen sich damit silberne Gegenstände vergolden).

Antikythera

Nicht weniger erstaunlich ist der sogenannte Mechanismus von Antikythera. Dieses im Jahr 1900 von Schwammtauchern aus einem Schiffswrack vor der gleichnamigen griechischen Insel geborgene Bronze-Artefakt ähnelt mit seinem komplexen System aus 32 Zahnrädern einem Uhrwerk. Eine vollständige Analyse seines Innenlebens konnte mit Hilfe von Gamma- und Röntgenstrahlen erst 2006 vorgenommen werden, und die Ergebnisse waren faszinierend: Offensichtlich wurde das Artefakt benutzt, um den Lauf von Sonne und Mond exakt vorherzubestimmen - im 2. Jahrhundert vor Christus. Auf den Zahnrädern angebrachte Schriftzeichen dienten als Gebrauchsanweisung. Die

alten Griechen benutzten also überraschend genau arbeitende Zeitmesser, deren Aufbau wesentlich komplexer war als alle technischen Instrumente der kommenden 1.000 Jahre.

Piri Reis' Karte

Im Jahre 1513 zeichnete Piri Reis, Kartograph und Admiral der osmanischen Flotte, auf ein Stück Pergament eine Weltkarte, die seit ihrer Wiederentdekkung 1929 für Erstaunen und Streit sorgt. Einige glauben, auf der Karte wären Teile des Küstenverlaufs der Antarktis zu sehen - Jahrhunderte vor ihrer Entdeckung. Nicht minder spektakulär auch die Deutung, dass die Karte die Ostküste des südamerikanischen Kontinents bis fast zum heutigen Uruguay zeigt (so weit in den Süden Amerikas war man 1513 noch nicht vorgedrungen). Die bereits erwähnten Anhänger der Prä-Astronautik glauben, die exakten Angaben auf der Karte wären nur durch den Einsatz von Satellitentechnik oder Flugzeugen möglich gewesen.

Thomas Plischke

Opfer. So verstarb zum Beispiel der Finanzgeber Lord Carnarvon wenige Monate nach der Öffnung und Plünderung des Grabes an einer Infektion, aber auch zahlreiche Besucher des Grabes wie George Bénédite, Chefkonservator der Abteilung für ägyptische Altertümer im Louvre in Paris, soll der Fluch dahingerafft haben. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich dies jedoch als Mythos: Viele der angeblichen Opfer des Fluches waren zwischen 70 und 80 Jahren alt, ein Alter, indem man durchaus aus natürlichen Ursachen versterben kann.

Stellt man sich den Tatsachen, ist die Wahrheit ernüchternd: Flüche scheinen nicht zu funktionieren, Fallen gab es keine, und viele Zusammenhänge wirken bei näherer Betrachtung eher lächerlich als unheimlich. Doch eigentlich ist es auch ganz beruhigend zu wissen, dass es sich bei diesen Erzählungen eben doch nur um Sagen und Geschichten handelt. Dies wiederum sorgt auch dafür, dass sie so hervorragendes Quellenmaterial für spannende Unterhaltung in Büchern und Filmen bieten.

Ole Christiansen &
Thomas Plischke

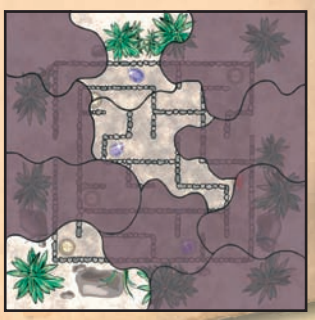
MÜNZEN MOTIVIEREN

MATHE LERNEN UND SCHÄTZE EROBERN

Dass die Schatzsuche nicht nur ein beliebtes Thema in Film, Buch und Spiel ist, zeigen die Psychologen Alexandra und Wolfgang Lenhard von Psychometrica, die gerade je ein Lernprogramm für Schüler der ersten und zweiten bzw. dritten und vierten Klasse auf dem Computer entwickeln. Das sogenannte DEMAT-Training soll Ende 2008 beim Hogrefe-Verlag erscheinen und verwendet das Schatzsucherprinzip zur Schulung mathematischer Fähigkeiten. Darin lösen die Schüler bzw. Spieler, die von einem Elfenjungen und einem Elfenmädchen begeleitet werden, beispielsweise arithmetische oder geometrische Mathematikaufgaben, um dem großen Elfenschatz Schritt für Schritt näher zu kommen. Für einen bestimmten Anteil gelöster Aufgaben erhält der Spieler einzelne Münzen oder zusätzlich zuweilen sogar den Teil einer Labyrinthkarte. Hat ein Spieler sich alle Teile der Labyrinthkarte verdient, kann er eine Tür am Ende der Schatzkammer öffnen und so den Elfenschatz erobern.

Die Verwendung von Münzen oder Spielmarken (»Token«) ist in der Psychotherapie ein bewährtes Verstärkungsprinzip, um erwünschtes Verhalten aufzubauen und zu fördern. Und genaugenommen werden Münzen- bzw. Tokensysteme nicht nur in Lernprogrammen eingesetzt, sondern fördern bei fast allen Spielen - ob nun auf dem Computer oder am Tisch - die Motivation und den Spaß nachhaltig.

Carsten Pohl



Abbildungen: Psychometrica

MAASHOLM, MAI 1904 - STOP - UNERKLAERLICHE EREIGNISSE AN DER DEUTSCHEN OSTSEE-KUESTE - STOP - FISCHER BERICHTEN VON LICHTERN IN DER TIEFE DER DUEWELSWATER - STOP - DRINGEND HILFE SENDEN ...

Ein Cthulhu-Abenteuer in Deutschland ...

... akurat recherchiert, angesiedelt an historischen Originalschauplätzen, spannend bis zum Wahnsinn, deckt es Geheimnisse auf von Schläfern in der Tiefe des Meeres und macht Entdeckungen, die selbst ein Jules Verne kaum glauben mochte - die »Nautilus« existiert wirklich ...

A3-Zeitungsbeilage in Nautilus-Heft 09

Jetzt bestellen zum Preis von EUR 2,00 + 2,50 Porto

Anzeige

ITEM-DROPPING UND LEVEL-HUNT

SCHATZJAGD FÜR JEDERMANN

SCHÄTZE RAFFEN IM ROLLENSPIEL

Im 21. Jahrhundert scheinen Schatzjagd und Abenteuer in alter Manier ausgestorben zu sein. Wenn man reich werden will, wirkt ein Wirtschaftsstudium erfolgsversprechender und weit weniger gefährlich, als sich wie Indiana Jones auf Schatzsuche zu begeben. Auch Ruhm erlangt man leichter - als Superstar im Fernsehen.

Aber Schatzjagd ist beliebter denn je, und man braucht dabei heutzutage nicht einmal mehr das Wohnzimmer zu verlassen. Rollenspiel ist die Schatzjagd der Gegenwart: Mit *World of Warcraft*, das zuletzt weltweit ca. 10 Millionen zahlende Teilnehmer verzeichnen konnte, ist die Schatzjagd zum Volkssport geworden. Die Demokratisierung der Schatzjagd vollzog sich in drei Stufen, und mit jedem dieser Schritte ging etwas von dem verloren, was ursprünglich zum Abenteuer gehört hatte.

World of Warcraft

Tod, Verderben und körperliche Anstrengung wurden als erstes geopfert: Das Pen&Paper-Rollenspiel verlagerte das Abenteuer auf den heimischen Spieltisch. In der Gesellschaft von Gleichgesinnten verbrachten (und verbringen) Tisch-Rollenspieler lange Abende in fremden Welten. Das Medium ist die Phantasie. Diese ermöglicht einzigartige Abenteuer und Schatzjagden, von denen ein Heinrich Schliemann nur träumen konnte.

Die zweite Stufe der Demokratisierung opferte das Gemeinschaftserlebnis. Die Entwicklung des erschwinglichen Computers ermöglichte PC-Rollenspiele als eine ganz neue Möglichkeit, Abenteuer allein zu bestehen. Doch blieb es bei einem Schatz pro unterirdischem Verlies (»Dungeon«), und nur eine Person bestimmte das Schicksal der Welt - die Figur des Spielers. Das Spiel interagierte mit den Taten des Spielers, machte ihn zum gefürchteten Bösewicht oder zum bejubelten Helden.

Das Gefühl, einzigartig zu sein, ging mit der dritten Stufe verloren. Dafür erstarkte die Gemeinschaft erneut: In Online-Rollenspielen können Spieler auf der ganzen Welt via Internet gleichzeitig Abenteuer bestreiten, ohne sich persönlich je gesehen zu haben.

Die große Veränderung der Online-Spiele zu den vorherigen Stufen ergibt sich daraus, dass die virtuelle Welt eine unerschöpfliche Fundgrube an Schätzen bildet und kein historisches Gedächtnis hat. Jeder Spieler kann jedes Abenteuer (»Quest«) bestreiten und die Belohnung dafür einheimsen, unabhängig davon, wie viele andere Helden dies schon vor ihm getan haben. Wenn Rohstoffe abgeerntet und gefährliche Kreaturen getötet werden, erscheinen (»spawnen«) sie nach wenigen Minuten erneut, um sich von nachfolgenden Spielern erneut ernten oder töten zu lassen. Zudem ist der Tod der eigenen Figur keineswegs das Ende. Schon bei manchen Tisch-Rollenspielen konnten tödlich verletzte Figuren mit einem Zauber wiederbelebt werden, und bei Offline-Rollenspielen erstand man meist mit einem gespeicherten Spielstand von den Toten auf. Neu ist jedoch das komplette Fehlen von nachteiligen Folgen: Nach dem (zeitweiligen) Sterben kann die eigene Figur heute meist nicht einmal mehr ausgeraubt werden.

Diablo

Die Gesamtstruktur der typischen Online-Rollenspiele wird also durch einen unerschöpflichen Fundus von Ressourcen einerseits, durch die beliebige Wiederholbarkeit der Herausforderungen andererseits charakterisiert. Beide Komponenten zusammen ließen zwei neue Sportarten entstehen: die Item- und die Level-Jagd. Bei der Level-Jagd zählt nur eines: Wo ist der beste Ort (»Spot«) zum »Grinden«, wie viel XP (Experience Points, deutsch Erfahrungspunkte, messen die Erfahrung der Figur (also ihre Macht) bzw. liefern die »Mobs« (Monstergruppen), und wo besteht die größte Chance für seltene Gegenstände (»Rare-Drops«)? Was für eine Geschichte sich hinter der Queste verbirgt, ist bestenfalls zweitrangig. Wichtig ist, wie viel Zeit man für wie viele XP aufbringen muss. Abenteuerlich, nämlich mit ungewissem Ausgang, dürfen die Abenteuer gerade nicht sein - dann gelten sie als zu schwer.

World of Warcraft

Auch die Item-Jagd ist nur scheinbar ein direkter Nachfolger der Schatzjagd, denn es fehlt eine wesentliche Eigenschaft: Ein echter Schatz kann nur einmal gehoben werden, Items im Rollenspiel kann man jedoch beliebig oft finden. Sie machen die Spielfigur mächtiger (und hübscher).

Sollte uns dies in nostalgische Erinnerung an eine bessere Vergangenheit mit echten Abenteuern und wahren Schätzen versetzen? Nein, denn schon die alten Griechen beklagten sich darüber, dass früher alles besser gewesen sei. Und wer weiß? Vielleicht werden spätere Generationen sich nach der guten alten Item- und Leveljagd von heute sehnen.

Julia Setz

ALTMEISTER DER SCHATZJÄGER

NACHRUF AUF GARY GYGAX

DER VATER ALLER VERLIESE UND DRACHEN

Kaum ein Name ist so eng mit der Entstehung des (Fantasy)-Rollenspiels verknüpft, wie der von Gary Gygax. Der 1938 in Chicago geborene Sohn Schweizer Immigranten war maßgeblich an der Entwicklung und Verbreitung des ersten Rollenspieles *Dungeons & Dragons* beteiligt. Gary Gygax, der daher oft ehrfürchtig als (Ur)Vater des (Fantasy-)Rollenspiels bezeichnet wird, erlag am 4. März in Lake Geneva, Wisconsin im Alter von 69 Jahren einem schweren Herzleiden.

Schon früh in seiner Kindheit bemerkt Gygax seine Vorliebe für Spiele wie Karten und Schach. In den sechziger Jahren spielt er mit Freunden leidenschaftlich Konfliktsimulations- (KoSims) oder TableTop-Spiele, bei denen historische Schlachten oder kriegerische Auseinandersetzungen auf dem Spieltisch mit Miniaturen oder Pappcountern nachgestellt werden. 1968 veröffentlicht Gygax *Chainmail* - ein TableTop mit Fantasy-Hintergrund, mit dem auch Auseinandersetzungen Mann gegen Mann ausgespielt werden können. Daraus entwickeln Gary Gygax und Dave Arneson Schritt für Schritt das Spiel *Dungeons & Dragons (D&D)*, das 1974 in der eigens dafür gegründeten Firma TSR (Tactical Studies Rules) in den USA erscheint und in den nächsten Jahren ein Verkaufsschlager wird. Das besondere an *D&D* ist, dass jeder Spieler einen Charakter in einem Fantasy-Szenario am Tisch gemäß bestimmter Werte darstellt, die Kämpfe mit einem 20-seitigen Würfel ausgetragen werden und ein Dungeon Master (der Spielleiter), der gleichzeitig die Gegner spielt und als Sprecher fungiert, die Gruppe wirklich oftmals auch - getreu dem Namen des Spiels - durch Verliese führt. Bereits ein Jahr später beginnen Ian Livingstone und Steve Jackson *D&D* ebenfalls sehr erfolgreich in England zu verlegen. 1978 bringt Gygax, der sich viel mehr durch die Werke von Robert E. Howard, L. Sprague DeCamp, Fritz Leiber und Jack Vance als von J. R. R. Tolkien beeinflusst sah, *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* heraus. *AD&D* enthält komplexere Regeln, liefert eine atmosphärischere Hintergrundwelt und stellt einen deutlichen Wandel von der charakterangepassten Konfliktsimulation zum Rollenspiel - wie wir es heute kennen - dar. Neben vielen weiteren Spielehandbüchern schreibt Gygax vor allem in den Achtzigern eine Vielzahl von Fantasy-Romanzyklen. Nachdem er 1986 seine Anteile an TSR nach einigen Querelen verkauft hat, widmet sich Gygax anderen Projekten wie den Rollenspielen *Dangerous Journeys* oder *Lejendary Adventures*.

Gary Gygax' Ideen und Werke haben zahlreichen anderen Spielen wichtige Impulse gegeben oder bzw. erst den Weg zu deren Entstehung bereitet. So ist *(A)D&D* nur eines von inzwischen weit über hundert Rollenspielen unterschiedlichster Thematik (Fantasy, SF, Horror, Piraten, Historie etc.), die hierzulande 1981 beginnend mit *Midgard* über die deutsche Übersetzung von *D&D* (1983) und *Das Schwarze Auge* (1984) zunehmend Verbreitung fanden. Zum anderen wurden mit dem Boom der Heimcomputer Mitte der achtziger Jahre auch Rollenspiele von einfachen Text- oder Grafikadventures bis hin zu *Ultima* oder *The Bard's Tale* für Atari, Amiga, C64 und Co. ein beliebter Zeitvertreib. Schließlich entstanden Anfang der neunziger Jahre aus den Multi User Dungeons, bei denen mehrere Spieler ihre Computer vernetzten, Online-Rollenspiele wie *Everquest, Final Fantasy* oder *World of Warcraft (WoW)*, bei denen hunderte bis mehrere tausende Spieler in der gleichen Welt mit ihren Charakteren agieren. Bei dem 2006 erschienenen *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* hatte Gygax, der bis zuletzt in der Spielergemeinschaft aktiv war, sogar noch eine Rolle als Gastsprecher inne.

Foto © Alan De Smet.

Gary Gygax 2007 auf dem GenCon

Wenn man es genau betrachtet, dann sind die Online-Rollenspiele, bei denen weltweit Millionen von Spielern quasi einer multimedialen demokratisierten Schatzjagd (siehe Seite 38) nachgehen, viel näher an Gary Gygax' ursprünglichem Spiel als alles andere in den 30 Jahren dazwischen: Horden von Clan-Spielern »raiden« gemeinsam gegen andere Clans oder gegen fette Level-Bosse. Das ist letztlich KoSim wie zu Gygax' Anfängen, nur mit modernen, technischen Mitteln, bunt und spektakulär, mit Maus, Keyboard und PC statt mit Würfeln und kleinen Papp-Countern oder Zinnfiguren. Oder anders gesagt: Ohne Gygax hätte es ein *World of Warcraft* vielleicht nie gegeben.

In einem Interview mit dem englischen Spielemagazin *GameSpy* anlässlich des 30jährigen Jubiläums von *Dungeons & Dragons* vor vier Jahren wurde Gary Gygax gefragt, was mal auf seinen Grabstein stehen soll. Er antwortete: »Ich möchte, dass mich die Welt als den Kerl in Erinnerung behält, der es wirklich liebte, Spiele zu spielen und sein Wissen und seine Freude daran mit jedem zu teilen.«

Carsten Pohl

JÄGER DER VERLORENEN PÖPPEL

DIE SUCHE IST DAS SPIEL

EXPEDITIONEN UND AUSGRABUNGEN IM BRETT- UND KARTENSPIEL

Im Grunde stellt jedes Spiel eine Entdeckung dar. Dies gilt insbesondere dann, wenn man ein Spiel das erste Mal ausprobiert und den Ablauf und die Spielwelt erst nach und nach kennenlernt. Daneben geht es in vielen Spielen darum, Geld, Gold oder Punkte - also symbolische Schätze - anzuhäufen. Manche Spiele sind zudem selbst wertvoll: Abgesehen vom mitunter erheblichen subjektiven Wert, den ein schönes Spiel haben kann, trifft dies vor allem auf seltene, inzwischen vergriffene Spiele wie zum Beispiel die Erweiterungen von *Talisman* oder seltene Sammelkarten zu, die für horrende Preise gehandelt werden. Von güldenen Schätze und Kisten voller Gold handeln zumeist auch Piratenspiele (siehe NAUTILUS 26, Seiten 20-22). Hierbei geht es jedoch in erster Linie darum, Beute zu machen und die Schätze auf Kaperfahrt zu rauben. Es gibt aber auch einige Spiele, die die Suche und die Bergung eines Schatzes selbst in den Vordergrund stellen.

Generell kann ein Spiel ein Thema wie die Schatzsuche oder eine Expedition auf zwei Arten umsetzen. Dabei verhält es sich ähnlich wie bei Brettspielumsetzungen von Romanen (siehe NAUTILUS 49). Zum einen kann die Spielmechanik die wichtigsten Elemente - in diesem Fall die Ausgrabung *(Jenseits von Theben, Mykerinos, Tikal, Indus)*, das Betreten eines uralten Heiligtums *(Das Gold der Inka)*, die Expedition durch den Urwald *(Tikal)* und die Ausstellung der geborgenen Kunstgegenstände in einem Museum *(Jenseits von Theben, Mykerinos)* umsetzen. Das Spiel dient dabei als Simulation der jeweiligen Forschertätigkeit, und die Spieler bekommen den Eindruck, die Spielhandlung tatsächlich in der Rolle des Abenteurers oder Archäologen zu erleben.

Zum anderen gibt es abstraktere Spiele, die ursprünglich oft ohne Verquickung mit einem thematischen Hintergrund entwickelt werden. Der Fokus liegt dann auf einer oder mehreren funktionalen Spielideen wie bei *Abalone* oder *Einfach Genial*, die beide völlig ohne eine Hintergrundgeschichte auskommen. Man kann jedoch auch solch ein abstraktes Spiel in einen erzählerischen Kontext einbetten. Das Thema selbst ist dann folglich oft austauschbar. Die Suche nach und das Konkurrieren um Schätze sind für solche Spiele geradezu prädestiniert. Den Bezug zum Thema können ein einschlägiger Titel, die Bezeichnungen im Spiel oder auch die optische Gestaltung der Materialien herstellen. *Relikt* und *Azteken Schatz* sind solche eher abstrakte Spiele. Der Archetyp des Abenteurers und Archäologen schlechthin ist Indiana Jones (siehe Seite 16). Auch wenn sein Name nicht fällt, gemahnen doch auffallend viele Illustrationen an den Helden mit Hut und Peitsche. So könnte man fast glauben, Indy ziere die Schachteldeckel von *Diamant* und das Cover und die Spielkarten von *Relikt*. Der Schlapphut scheint zum eindeutigen Kennzeichen der abenteurlichen Altertumsforscher geworden zu sein, wie *Indus, Jenseits von Theben* oder *Das Gold der Inka* zeigen (wobei hier natürlich auch die viel ältere Figur Allan Quatermain Pate gestanden haben mag).

Die optische wie haptische Aufmachung und der nominelle thematische Bezug sind natürlich auch bei jenen Spielen wichtig, die die Schatzsuche direkt simulieren. Dies er-

gibt sich bei Spielen wie *Mykerinos* oder *Jenseits von Theben* jedoch unweigerlich bei der Ausgestaltung. Schließlich gibt es noch eine dritte Kategorie von Schatzjäger-Spielen. Das sind all diejenigen Spiele, die den Bezug zu Expedition, Erforschung und Ausgrabung teilweise durch die inhaltliche Spielmechanik und teilweise erst durch die formale Aufmachung herstellen. Demnach fallen hierunter der Wettstreit um *Das Gold der Inka* in Form von Statuen im Tempel, das Legen von Expeditionsrouten in entlegene Winkel der Erde bei *Lost Cities* und die Suche nach einem Diamant (oder auch mehreren) in engen Höhlensystemen.

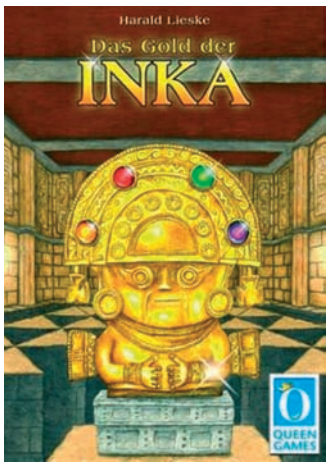
Carsten Pohl

VERSPIELTE **SCHATZSUCHE**

SECHS AUSGEWÄHLTE SCHATZJÄGER-SPIELE

Das Gold der Inka

Statt nur einer Statue, die Indiana Jones in *Jäger des verlorenen Schatzes* fast zum Verhängnis wird, muss man in dem bei Queen Games erschienenen Brettspiel von Harald Lieske für zwei bis vier Personen als erster gleich drei Statuen aus einem uralten Inkatempel holen. Gefährliche Abgründe und giftige Schlangen behindern das Vorankommen auf einem rautenförmigen Sechseckplan. Einzelne Rautenplättchen können dabei verschoben und blockiert werden und so Wege öffnen oder verbauen. Wer taktische Tüfteleien mag, wird bei diesem *Das verrückte Labyrinth* für Fortgeschrittene seine Freude haben.



Azteken Schatz

Dieses Kartenspiel von Parker für zwei bis fünf Spieler gliedert sich in zwei Phasen. In der ersten Phase werden eigene Münzen verdeckt eingesetzt, um

IM ABO
30%
BEIM HEFTPREIS
SPAREN
6 AUSGABEN
NUR 20,-
UND DIE ABO-VORTEILE GENIESSEN:
► BEQUEM - DAS ABO-HEFT WIRD DIREKT ZUHAUSE ANGELIEFERT
► FRÜHER - DIE ABO-AUSGABE ERSCHEINT MEHRERE TAGE VOR DEM EXEMPLAR AM KIOSK
► EXTRA - ALS ABOPRÄMIE GIBT ES EINE DRUCKGRAPHIK DES KÜNSTLERS FRANZ VOHWINKEL
ONLINE BESTELLEN UNTER
WWW.ABENTEUERMEDIEN.DE
NAUTILUS
Abenteuer & Phantastik

für Aufgaben- und Schatzkarten zu bieten. In der zweiten Phase kann man durch Ausspielen der verschiedenfarbigen und -wertigen Schatzkarten Stiche machen. Münzen gibt es für die Erfüllung der Aufträge durch die Stiche, und sie sind gleichzeitig Spielmarken und Gewinnkriterium. *Azteken Schatz* erfordert vor allem Bluffs, das Kalkulieren von Kosten und Nutzen und die Fähigkeit zur Schadensbegrenzung.

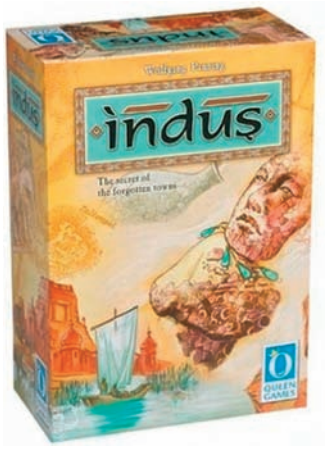
Relikt

In diesem eher abstrakten Kartenspiel von Rüdiger Dorn streiten drei bis fünf Schatzsucher im Dschungel um Edelsteine. Dazu können Abenteuerkarten verschiedener Farbe und Wertigkeit unter die Edelsteine gelegt werden. Jede Farbe ist dem Camp eines Spielers zugeordnet. Da zufällig gezogen wird, müssen zumeist Karten gelegt werden,

die für einen der anderen Spieler zählen. Die Summe der Kartenwerte nach Farbe gibt an, wer die jeweiligen Edelsteine - die kostbar oder verflucht sein können - bekommt. Der Reiz von *Relikt* entsteht vor allem durch die Verwendung von Aktionskarten wie Kompass, Pistole oder Lasso, die besondere und raffinierte Spielzüge wie beispielsweise den Tausch der Farbe eines Camps ermöglichen. Amigos *Relikt* ist schön illustriert (die Kartenmotive ähneln Indy), leicht zu spielen und erfordert vor allem kluges Abwägen.

Indus

Wolfgang Pannig hat die weiträumigen Fundstätten der uralten Harappa-Kultur im Tal des Flusses Indus auf dem indischen Subkontinent als Schauplatz seines Brettspieles für zwei bis vier Perso-



nen gewählt. Auf einem variablen, sechs mal sechs Felder großen Spielplan kommt es darauf an, eigene Arbeiter, Assistenten oder Professoren an möglichst lukrative Ausgrabungsorten zu beordern. Dazu werden die Forscher am Spielfeldrand platziert und per Würfelwurf entschieden, zu welchen Feldern sie gelangen. Wer am Ende die meisten Leute bei einer Ruine hat, erhält die dazugehörigen Fundstücke. Um dies zu erreichen, muss man das Glückselement zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen. *Indus* ist - wie eigentlich alle Spiele von Queen Games - ansprechend gestaltet und gut erklärt. Das einzige Manko resultiert daraus, dass die Endauswertung ein wenig unüberschaubar ist und man so zuweilen bis zum Schluss nicht recht weiß, wer vorne liegt (was aber auch für Spannung sorgen kann).

Mykerinos

In diesem Brettspiel von Nicolas Oury schlüpfen zwei bis vier Spieler in die Rollen von Archäologen, um im Auftrag ihrer Mäzene Pyramiden im Sand Ägyptens auszugraben. Siegpunkte erhält man durch das Besetzen einerseits von jeweils sechsfeldrigen Parzellen und andererseits der besten Plätze im Museum. Wer die meisten Arbeiter auf eine Parzelle gebracht hat, bekommt zukünftig die Unterstützung eines von fünf Mäzenen und damit weitere Vorteile im Spiel. Bei Ystaris *Mykerinos*, das recht gegenständlich gefertigt, aber hübsch illustriert wurde, kommt es vor allem auf gutes Timing und taktisches Vorausplanen an.

Jenseits von Theben

Dieses Spiel von Queen Games überzeugt einerseits durch die üppige, liebevoll gestaltete Ausstattung und eine sehr schöne Aufmachung. Andererseits wird der Alltag der Archäologen absolut realistisch in einem ebenso spannenden wie abwechslungsreichen Spiel umgesetzt. Zwei bis vier Spieler reisen zunächst auf der Karte durch Europa, um sich das nötige Wissen und die entsprechende Ausrüstung (spielerische Vorteile durch Karten) für ihre Ausgra-

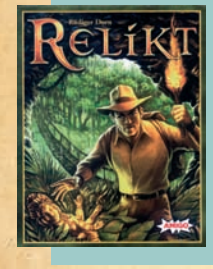
bungen zu erwerben. Nach den Grabungsarbeiten beispielsweise in Ägypten, Kreta oder Mesopotamien können die geborgenen Artefakte wiederum in Europa ausgestellt werden. Das entscheidende Element bei alledem ist die Zeit, die für die Reisen und Ausstellungen aufgewendet werden muss und die durch die Verwendung eines Chronokels über den Erfolg bei den Grabungsarbeiten entscheidet. Bei dem Zeitmesser stellt man ähnlich wie auf der Kilometerzählscheibe beim Tanken ein, wie viele Wochen man graben will, und bekommt dafür umso bessere Chancen, fündig zu werden, je länger man gräbt. Mit *Jenseits von Theben* hat Peter Prinz das Glanzlicht unter den Schatzjägerspielen geschaffen, das zu Recht als Spiel des Jahres 2007 nominiert wurde.

Carsten Pohl

GEWINNSPIEL

Amigo und NAUTILUS verlosen:

5x Das Kartenspiel RELIKT



Wer teilnehmen will,
schickt eine Postkarte an den
Abenteuer Medien Verlag,
Rostocker Str. 1, D-20099 Hamburg
Stichwort: »Relikt«
Oder per eMail an: nautil@abenteuermedien.de

Mitarbeiter des Abenteuer Medien Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Gewinnspiel endet mit Erscheinen von NAUTILUS 51.

REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

Jules Vernes 1864 erschienener Roman dient Kosmos als Vorlage für die neuste Literaturverspielung (nach so exzellenten Vorgängern wie *Die Säulen der Erde*). Die gefährliche Expedition durch enge Felsengänge, ein unterirdisches Süßwassermeer und ins Innere eines Vulkans ist selbstverständlich Teamarbeit. Die Konkurrenz besteht im erfolgreichen Aufspüren spektakulärer Funde - Fossilien, Mineralien und Gold. Die Spieler bewegen eine von mehreren Forscherfiguren vorwärts und sammeln dabei Fossilkarten. Das Tempo der schnellsten Spielfigur entscheidet auch, wie schnell das Spiel zu Ende geht, eine simple, clevere Regel verhindert dabei Spielverzögerung. Eine gefällige und schön am Buch orientierte Aufteilung in drei Spielabschnitte sorgt dafür, dass man schon früh die Grundlagen für den späteren Sieg legen kann, dass man aber im letzten Abschnitt, der wahnwitzigen Floßreise durch den Vulkan, auch ordentlich gerupft werden kann. *Reise zum Mittelpunkt der Erde* ist ein weiteres Highlight der Literaturreihe von Kosmos und nicht zuletzt auch ein schön gestaltetes Spiel. *Lars Schiele*

Milliarden Jahre wie ein Tag

Phantastische Abenteuer jenseits von Raum und Zeit

Matthew Drax, der Held aus MADDRAX, hat arge Probleme mit seinem Terminmanagement: Er gerät in einen Zeitstrahl, der vom Mars zur Erde reicht und die „Blaupausen" aller Objekte archiviert hat, die in den letzten 3,5 Mrd. Jahren hineingeraten sind. Aber das ist gar nichts gegen die Probleme, die auf ihn warten, wenn er den Strahl wieder verlässt …

Wenn Sie MADDRAX noch nicht kennen, lassen Sie sich nicht so viel Zeit! Sie finden ihn alle 14 Tage im Zeitschriften- und Bahnhofsbuchhandel.

BASTEI
www.BASTEI.de

RÄTSEL, TOD UND OFFENBARUNG

MEHR ALS GOLD

DER SCHATZ ALS GRUNDMUSTER VON ERZÄHLUNGEN

Die Suche nach einem Schatz ist eines der ältesten, erfolgreichsten und beständigsten Erzählmuster überhaupt. Ihm folgen viele der frühesten Märchen und Mythen genauso wie die bekannteste Abenteuergeschichte schlechthin, Robert Louis Stevensons *Schatzinsel* (1883). Und ein Roman wie Dan Browns *Sakrileg - The Da Vinci Code* (2003) beweist die ungebrochene Attraktivität dieses Musters auch in unserer Zeit. In vielen dieser Geschichten geht es um ganz handgreifliche, materielle Schätze, also um Silber, Gold und Edelsteine. Das ist auch kein Wunder angesichts der Armut, die bis vor wenigen Jahrhunderten auch in Westeuropa lebensbedrohlich werden konnte. In einer Zeit, in der für viele Menschen nicht einmal das tägliche Brot gesichert war, träumten sich die anonymen Märchenerzähler ganze Töpfe, Kisten und Säcke voller Gold herbei, und Geschichten dieser Art wurden auf einer gewissen Ebene zu einer einfachen Wunscherfüllung. Doch das ist noch längst nicht alles. Selbst in einem Märchen wie Sterntaler (1812) der Brüder Grimm, in dem die Heldin am Ende mit goldenen Talern überschüttet wird, geht es eigentlich noch um etwas ganz anderes, und das gilt für die allermeisten Schatz-Geschichten.

Aber was ist dieses andere? Was ist der Schatz hinter dem Schatz, den die Helden schließlich finden? Dieser Frage haben sich in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts Mythenforscher wie Joseph Campbell, C.G. Jung und in einem etwas weiteren Sinne auch James George Frazer gewidmet. Um sie zu beantworten, ist es notwendig, einen Blick auf drei fundamentale

Themen zu werfen, mit denen die Schatzsucher auf die eine oder andere Art unweigerlich konfrontiert werden. Erst in der Beschäftigung mit ihnen gewinnt der immaterielle Gewinn Konturen, der oft größer ist als der materielle. Diese Themen sind das Rätsel, der Tod und die Offenbarung.

Das Rätsel

Kein Mensch nimmt die ganze Welt einfach so wahr, »wie sie ist«. Immer wieder stößt er auf Aspekte, die gedeutet werden müssen und deren Deutung er erst noch erlernen muss. Ein typisches Beispiel ist eine Tierspur im Schnee. Auch für jemanden, der keinerlei Erfahrung mit dem Deuten von Zeichen besitzt, ist zwar offensichtlich, dass irgendetwas die glatte Oberfläche des Schnees in einem mehr oder weniger regelmäßigen Muster durchbrochen hat und dass dieses Etwas, was immer es auch sein mag, bis zu einer ganz bestimmten Tiefe in den Schnee eingesunken ist. Doch die Bedeutung dieser Naturerscheinung wird man erst aufgrund eigener Erfahrungen oder der Hilfe eines Mentors entdecken. Und was für ein einzelnes Zeichen gilt, gilt für die Welt im Ganzen: Jeder muss, wie eine alte Metapher lautet, erst lernen, die Welt zu lesen. Aber wenn das so ist, wer hat die Welt dann geschrieben?

Im Mittelalter war die Sache klar. Derjenige, der die Welt geschrieben hat, war Gott. Der Scholastiker Alain de Lille (Alanus ab Insulis), der im 12. Jahrhundert lebte, brachte die Sache in einem berühmten Lehrgedicht auf den Punkt: »Die Geschöpfe dieser Erde sind ein Buch und ein Gemälde und ein Spiegel unseres Seins.« Gott besitzt einen unerschöpflichen Reichtum an Symbolen, mit denen er durch seine Geschöpfe zum Menschen vom ewigen Leben spricht. Da Gott die Menschen nicht betrügt, sind seine Zeichen und das, worauf sie verweisen, eindeutig. Nur die Unerfahrenheit des Zeichendeuters, des Menschen, mag ein Problem darstellen; die Verbindung von Zeichen und Bedeutung nicht.

Genau diese Eindeutigkeit der Zeichen aber ist es, die der moderne Mensch bezweifelt - und das zu Recht. Das Problem ist nämlich, dass buchstäblich alles für alles stehen kann - oder für nichts. Ein Wort, ein Ausdruck, ein Bild, die Figur in einer Geschichte und selbst gewisse Naturerscheinungen können unter den entsprechenden Umständen schlechthin alles bedeuten. Es ist zwar unwahrscheinlich, aber doch möglich, dass von Bäumen fallender Schnee im Schnee auf der Erde ein regelmäßiges Muster erzeugt, das wie eine

Tierspur aussieht. Aber auch das genaue Gegenteil kann der Fall sein: Wenn der Schnee am Boden nur locker genug ist, können die Konturen der Tierspur so schwach ausgeprägt sein, dass sie aussehen, als habe sie der Schnee verursacht, der von den Bäumen gefallen ist.

Und schlimmer noch, es bleibt nicht nur bei der einfachen Frage, ob ein Ereignis stattgefunden hat (ein Tier ist vorbeigekommen oder eben nicht). Es kann auch vollkommen unklar sein, auf welcher Ebene das Zeichen überhaupt zu lesen ist: Symbolisieren mehrere Wellenlinien übereinander einen realen Fluss, der irgendwo versteckt in der Landschaft liegt, oder ist damit im übertragenen Sinne der Fluss des Lebens gemeint? Die Konsequenzen beider Deutungen liegen meilenweit auseinander.

Jeder Mensch muss daher einen Großteil seines Lebens mit dem Lesen der Dinge verbringen. Nur ist uns diese Tätigkeit im Alltag so vertraut, dass sie uns kaum mehr auffällt. Wir bemerken sie nicht mehr, weil sie uns so nahe ist. Eben diese Vertrautheit aber brechen die Geschichten auf, die von der Suche nach einem Schatz erzählen. Sie rücken uns das Nahe fern, und plötzlich ist es so, als verstünden wir zum ersten Mal, was wir da eigentlich unser Leben lang tun.

Zweifellos besteht die Attraktivität von Schatzsuchergeschichten zu einem guten Teil in der Freude am Mitraten; man vergegenwärtige sich nur die vielen Rätsel, die zum Beispiel in *Das letzte Geheimnis* (2004) von Ian Caldwell und Dustin Thomason, einem der besten aktuellen Romane dieser Art, auf fast jeder Seite auftauchen. Es gibt sogar eine Schatzsuchergeschichte, die die Zeichendeutung so sehr in den Mittelpunkt rückt, dass die immensen Reichtümer, die am Ende gefunden werden, fast schon belanglos sind: Es ist Edgar Allan Poes Geschichte *Der Goldkäfer* (1843). Natürlich ist diese Erzählung ein Extrembeispiel, aber gerade dadurch ist sie so vielsagend, wenn es um den Schatz hinter dem Schatz geht. Offensichtlich machen diese Geschichten die Deutung der Welt selbst zum Thema, und das ist eines der faszinierendsten, aber auch bedrohlichsten Abenteuer, die es gibt. Denn jedes einzelne Rätsel mag sich als unauflösbar erweisen, und wer die Welt als ganze permanent falsch deutet, der verpasst nicht einfach nur einen Schatz: Er wird wahnsinnig. Er geht an der Undurchschaubarkeit der Welt zugrunde. Diese Drohung, die noch hinter dem scheinbar harmlosesten Rätsel steckt, hebt die Schatzsuche erst über eine amüsante, aber letztlich oberflächliche Bagatelle hinaus und verleiht ihr die nötige Tiefe.

Der Tod

Der Wahnsinn ist aber nicht das einzige Risiko, das die Suche nach einem Schatz mit sich bringt. Regelmäßig steht das Leben schlechthin auf dem Spiel. Eine Schatzsuche ohne Konfrontation mit dem Tod gibt es nicht. Drei Formen dieser Konfrontation sind möglich; sie können einzeln oder gemeinsam vorkommen. Entweder wird der Held Zeuge, wie ein Mensch aus seiner unmittelbaren Umgebung stirbt. Oder er muss selbst jemanden töten. Oder er zieht sich seinerseits eine fast tödliche Verletzung zu und mag darüber hinaus im Fieber oder unter dem Einfluss von Drogen den Eindruck haben, dem Tod buchstäblich zu begegnen. Wie ernst die Dinge stehen, macht etwa ein Roman wie *Die Schatzinsel* bereits vor dem Beginn aller Abenteuer klar. Schon auf den ersten Seiten ist immer wieder die Rede davon, dass der Vater des Helden schon bald sterben wird.

Aber was bedeutet eigentlich der Ausdruck »dem Tod nahe sein«, sei es nun als Zeuge, als Täter oder als in letzter Sekunde gerade noch einmal gerettetes Opfer? Es lohnt sich, an dieser Stelle innezuhalten und sich diese Wendung genauer anzusehen, denn sie ver-

Fantastische Schauplätze,
gigantische Schlachten und
zwei legendäre Schwerter

Michael Rothballer
VERMÄCHTNIS DER SCHWERTER
Tausendsturm

Hardcover mit Schutzumschlag,
Goldprägung und Leseband,
15,3 x 23,0 cm, 696 Seiten,
ab 14 Jahren

€ 18,90 (D), € 19,50 (A), CHF 34,50
ISBN 978-3-7855-**6126**-3

Loewe

rät viel über den Schatz hinter dem Schatz, den der Held mit nach Hause bringen wird.

Der entscheidende Punkt ist aber wohl folgender: Der Held wird nicht mit einem bestimmten Ding, sondern mit dem Erlöschen aller Dinge konfrontiert, mit der Tatsache, dass möglicherweise schon sehr bald überhaupt kein »Ding« mehr da sein wird, er selbst eingeschlossen. Das fundamental Unbegreifliche dieser Leere verbreitet Furcht und Schrecken. So mag der Held zwar manch schauerlichen Gegenstand finden - zum Beispiel einen Totenschädel - aber genau genommen ist nicht der Gegenstand selbst so unheimlich, sondern das, wofür er steht: das radikale Ende allen individuellen Seins. Das Leben des Helden ist in Gefahr, sich buchstäblich ins Nichts auflösen, und genau dadurch kann der Tod zu einer so ungeheuerlichen Bedrohung werden.

Dies ist der eine Grund für den Schrecken des Todes. Es gibt jedoch noch einen zweiten, und der hat mit dem Verhältnis von Gelebtem und Ungelebtem zu tun. Solange der Held noch in seiner vertrauten Welt lebt, hat er viele Hoffnungen, Wünsche und Sehnsüchte wie jeder andere Mensch auch. Vorläufig unternimmt er jedoch noch nichts, um sie zu verwirklichen. Würde er jetzt mit dem Tod konfrontiert, so würde er zwar seinen nicht wahrgenommenen Möglichkeiten nachtrauern, doch er könnte wehmütig weiter davon träumen, was er alles hätte erreichen können, wäre ihm nur mehr Zeit geblieben. Trotz aller Trauer hätte sein Tod nichts Tragisches.

Sobald er aber zu seinem Abenteuer aufbricht, zählen die Dinge ohne Wenn und Aber. Jetzt träumt er nicht nur davon, etwas zu verwirklichen, sondern bemüht sich darum, es tatsächlich zu tun. Jetzt stellt er sich allem, was da kommen mag, ohne sich bloßen Fantasien hinzugeben. Er versucht, ein wenig mehr von dem bisher Ungelebten zu leben und den Kreis seiner tatsächlichen Existenz zu erweitern. Sollte der Tod jetzt zuschlagen, wäre es im Gegensatz zu früher tatsächlich eine Tragödie, denn gerade jetzt hat sich der Held dazu durchgerungen, mit seinem Leben Ernst zu machen. Es ist, als solle ihm in genau dem Augenblick etwas weggenommen werden, da er es gewonnen hat. Dieses Etwas ist sein wahres Leben, das er erst durch seine Abenteuer findet und das somit noch ganz jung ist, auch wenn der Held im biologischen Sinne vor seinem Aufbruch schon viele Jahre gelebt haben mag.

Die Offenbarung

Auch der dritte grundlegende Aspekt ist eine durchaus ernste Sache, wie zunächst an einem Beispiel gezeigt werden soll. In *Stalker*, Andrej Tarkowskijs Verfilmung des Romans *Picknick am Wegesrand* (1972) von Arkadi und Boris Strugatzki, versuchen die drei Helden ein Zimmer zu erreichen, das innerhalb einer geheimnisvollen Zone liegt. Angeblich erfüllen sich für denjenigen, der dorthin gelangt, auf wundersame Weise die geheimsten Wünsche. Ein früherer Reisender soll es bereits zu diesem Zimmer geschafft haben. Dieser Reisende war davon überzeugt, er wünsche sich, den Tod seines Bruders, den er verschuldet hatte, rückgängig zu machen. Als er jedoch nach Hause zurückkehrte, wurde er außerordentlich reich. In Wahrheit hatte sein tiefster Wunsch dem Geld gegolten und nicht dem, was zu wünschen er sich bemühte. Daraufhin erhängte er sich. (Die Brüder Strugatzki gehören übrigens auch zu den Inspirationsquellen für S. Lukianenko, den Verfasser der *Wächter*-Romane - siehe Interview in der kommenden NAUTILUS 51).

Diese kleine Geschichte bildet die äußerste Zuspitzung eines Problems, das in allen Schatzsuchergeschichten auftaucht. Es ist der Unterschied zwischen wahrem und scheinbarem Bedürfnis, zwischen echtem und scheinbarem Mangel. Der Held glaubt, dass ihm etwas fehlt, und deshalb macht er sich auf, den Schatz zu suchen, gleichgültig, ob dieser Schatz aus Goldstücken oder einem Wunderelixier besteht. Doch in Wahrheit hat er schon immer etwas ganz anderes gewollt, vielleicht eine Aussöhnung mit seiner Familie oder die Begegnung mit einem Menschen, den er lieben kann. Wenn er Glück hat, findet er beides.

Wenn er Pech hat, findet er keins von beidem, denn die Schatzsuche ist neben allem anderen eine erbarmungslose Charakteroffenbarung. Gier, Hass, Neid und Eifersucht der Figuren werden rückhaltlos offengelegt. Vermutlich dürfen die Schatzsucher ihre Kleider anbehalten, aber seelisch sind sie nackt - und das ist oft kein erfreulicher Anblick. Doch er ist notwendig, denn nur so zeigt sich, wer den Schatz innerlich verdient hat: Denn am Ende bekommt jeder seinen gerechten Lohn, auch wenn der ganz anders aussieht, als man-

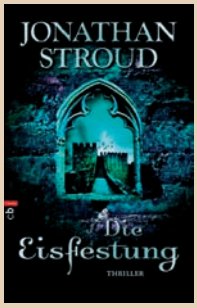
BUCH-TIPP

DIE **EISFESTUNG**

PSYCHOTHRILLER MIT MITTELALTER-FLAIR

»Sie sind lebendig, weil man alles in sie hineininterpretieren kann. Mit einer Ruine kannst du irgendwie machen, was du willst. Und jeder kann sich was anderes vorstellen, wie es ihm gerade gefällt.«

Die Faszination, die Marcus für das alte Gemäuer am Rand seines Dorfes empfindet, scheint eine fixe Idee des Jungen zu sein, der noch das Kind in sich spürt und das Abenteuer sucht. Doch der Vorschlag, in die Burg einzudringen und sich die Ruine von innen anzusehen, bekommt einen bitteren Beigeschmack, als der Junge sich zwischen den historischen Mauern verbarrikadiert, um sich vor seinem prügelnden Vater zu schützen. Auch seine neuen Freunde Emily und Simon, die den Spaß an diesem Spiel bald verlieren, können Marcus nicht von seinem Vorhaben abbringen, und schließlich sitzen sie alle in der Falle: als nämlich Marcus' Vater das Versteck seines Sohnes aufspürt und ihn nach Hause holen will - mit allen Mitteln.



Die Eisfestung (cbj) ist eine scheinbar harmlose Geschichte über junge Menschen, die ihr Herz an eine verfallene Ruine gehängt haben und etwas Abwechslung in ihrem immergleichen Alltag suchen. Mit ihren Ideen stecken sich die drei Jugendlichen, die einander kaum kennen, sich aber von Beginn an bedingungslos vertrauen, gegenseitig an, was schließlich in einer unvorhersehbaren Katastrophe endet. Besonders der zwiespältige Marcus, der zwischen Genie und Wahnsinn zu wandeln scheint, lässt sich kaum ergründen. Doch sein unschuldiges und fantasievolles Verhalten lässt ihn stets sympathisch erscheinen, und seine Unberechenbarkeit treibt obendrein die Handlung enorm voran.

Dass dem Roman ein Plan der Burg vorangestellt ist, macht den Leser zu einem Teil der Geschichte, und auch die fesselnden Erzählungen über frühere Burgherren und Schlossgespenster, die in die Handlung eingebaut sind, machen die Ruine real. Die Kapitelunterteilungen lassen die klassische mittelalterliche Burgeroberung nachempfinden: Von ersten Kämpfen über die Eroberung und die Inbesitznahme führt Stroud bis hin zur Belagerung. Doch der Ausgang dieser konfliktreichen Geschichte bleibt bis zum dramatischen Finale ungewiss, denn Marcus verteidigt als Burgherr seine Festung bis zuletzt.

Kunstvoll und poetisch beschreibt der durch die *Bartimäus*-Romane in Deutschland bekanntgewordene Autor die Situationen. Schließlich erzeugt die Nähe zu den Figuren eine dramatische Stimmung, der man sich nicht entziehen kann. *Die Eisfestung* ist ein spannender Psychothriller über Vertrauen, Freundschaft und über die Suche nach etwas, wofür es sich zu kämpfen und zu leben lohnt.

Stefanie Platthaus

che Figur es sich gewünscht haben mag. Die knappste Fassung solcher Geschichten zeigt das Märchen *Das Wasser des Lebens* (1812) der Brüder Grimm, in dem drei Brüder eine wundersame Medizin für ihren todkranken Vater suchen. Für zwei der Brüder geht sie schlecht aus, denn obwohl es manchmal so aussieht, als sei die Schatzsuche ein Wettrennen, bei dem jeder Suchende die gleichen Chancen hat, ist das Gegenteil der Fall. Der wahre Held steht von Anfang an fest, aber weder er noch die anderen wissen, dass er dieser Held ist. Erst die erbarmungslose Offenlegung des Charakters wird dies zeigen.

Interessanterweise ist diese Charakteroffenbarung schon in den ältesten Texten, in denen es um die Suche nach Schätzen oder wundermächtigen Elixieren geht, das eigentliche Thema. Das gilt für das Gilgamesch-Epos ebenso wie für die Gralsdichtungen des Mittelalters. Und es trifft sogar für Tolkiens *Der Herr der Ringe* (1954/55) zu. Zwar behandelt letzterer Roman eine fundamentale Variation des Themas - ein wertvoller Gegenstand soll nicht gesucht, sondern vernichtet werden - doch auch dieser Schatz, der Eine Ring, dient dazu, den wahren Charakter der Figuren zu enthüllen, was besonders für das komplexe Verhältnis von Frodo und Gollum gilt.

Erfahrung

Das Erlernen der Fähigkeit, die großen Rätsel des Lebens zu lösen; die Konfrontation mit der absoluten Leere des Todes; und die Offenbarung des eigenen Charakters, der zu Anfang der Geschichte noch verborgen war - sie alle bilden zusammen das, was man wirkliche Erfahrung nennt, Erfahrung, die weit über das im Alltag Mögliche hinausgeht und bis an die Grenzen des Sagbaren reicht. Nur diese Art der Erfahrung ist in der Lage, das Leben zu verwandeln. Nur durch so tief greifende Einschnitte kann der Held am Ende seiner Reise ein anderer sein als am Anfang. Und genau auf diese Verwandlung kommt es an. Es geht darum, das Leben mit neuen Augen zu sehen und in die Lage versetzt zu werden, es auf neue Art zu leben. Dabei helfen einem sowohl die materiellen als auch die immateriellen Schätze, die man findet.

Das einfachste Wort, das alle diese Dinge zusammenfasst, lautet »Heilung«. Der Held ist am Anfang seiner Schatzsuche krank in dem Sinne, dass ihm etwas Fundamentales fehlt. Was dieses Etwas ist, kann er erst im Laufe der Geschichte erfahren. Deshalb muss der Held aufbrechen, um den Schatz zu suchen, denn nur der Aufenthalt in der Fremde macht seinen Blick auf sein Zuhause vollständig. Zuvor sieht er nicht einmal seine eigene Welt so, wie sie ist - ganz zu schweigen von der großen Welt um ihn herum.

Dieser angemessene, neu gewonnene Blick aber ist die Voraussetzung dafür, dass der Held sich nach seiner Rückkehr sinnvoll für die Gemeinschaft einsetzen kann. Denn natürlich wird er weder Goldmünzen oder Elixiere noch immaterielle Schätze ausschließlich für sich behalten. Er wird sie vielmehr mit den anderen teilen. Was er zu geben hat, wird sich von Geschichte zu Geschichte unterscheiden, doch er wird in jedem Fall heilsam auf die Welt einwirken, aus der er kam. Dieses heilsame Einwirken ist dem Helden jedoch erst nach den oft schrecklichen Ereignissen möglich, die ihm auf seiner Suche widerfahren sind. Vorher wäre er dazu nicht in der Lage gewesen. C.G. Jung hat diesen Zusammenhang auf die kürzeste Formel gebracht: »Nur der verwundete Heiler heilt.« Insgeheim geht es, wie in allen guten Geschichten, um dieses Paradoxon, auch wenn es am Anfang scheinbar nur um eine Handvoll Goldmünzen geht: Die Erzählungen beginnen trügerisch einfach und enthüllen erst nach und nach ihre wahre Vielschichtigkeit.

Martin Ruf

Cross Cult gratuliert zur 50. Ausgabe Phantus
Abenteuer & Phantastik
Comics & Romane mit Kult-Faktor!

REDHAND
Die neue Fantasy-Serie von CONAN-Comicautor Kurt Busiek

ALS DIE ZOMBIES DIE WELT AUFFRASSEN
Turbulente Satire auf das Genre

THE RED STAR
Faszinierende Alternativwelt-Comic-Saga mit CGI-Artwork

FAFHRD UND DER GRAUE MAUSLING
Fantasy-Kult als Comic

HELLBOY
Neue Comicabenteuer mit dem zynischen Dämon

MOUSE GUARD
Wunderschöne Tier-Fantasy von Newcomer David Petersen

STAR TREK VANGUARD
Die neue Romanserie!

HELLBOY II –
Roman zum Film!
Ab Juli im Handel

BALTIMORE, ODER, DER STANDFESTE ZINNSOLDAT UND DER VAMPIR – illustrierter Roman
Ein düsteres Gothic-Meisterwerk von HELLBOY-Schöpfer Mike Mignola!

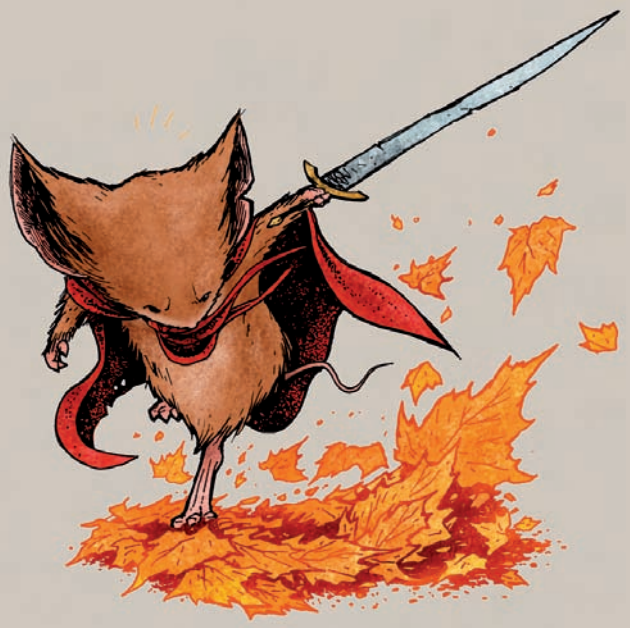
cross ×cult
www.cross-cult.de

»ICH WOLLTE NICHT BLOSS HERR-DER-RINGE-MIT-MÄUSEN«

MÄUSEWACHE

EIN WERKSTATTBERICHT AUS DEN COMIC-TERRITORIEN VON MOUSE GUARD

»Die einfache Maus ist dankbar, dass es da draußen jemanden gibt, der sie beschützt. Nicht nur wegen der Schlangen. Auf den verborgenen Wegen zwischen den Heimstätten der Mäuse in den Territorien gibt es auch so genügend Gefahren und Widrigkeiten. Gut, dass die Wachtmäuse aufpassen. Aber auch die Wache, sonst furchtlos gegenüber jedem Feind, egal ob Wiesel oder Natter, ist in Gefahr, wenn Verrat von innen droht. Und wenn unter dem Mantel der ruhmreichen Vergangenheit eine politische Verschwörung ihr garstiges Haupt emporreckt ...«



So ähnlich hätte der Klappentext zur deutschen Ausgabe von *Mouse Guard* klingen können - wenn bloß ein bisschen mehr Platz auf der Rückseite des quadratisch-praktischen Hardcovers zur Verfügung gestanden hätte. Doch auch so ist das Debüt von David Petersens Erstlingswerk auf dem deutschen Comic-Markt gelungen, und so trauere ich dem gekürzten Text nicht länger hinterher.

In Mouse Guard: Herbst 1152 erzählt Autor und Zeichner David Petersen von den Abenteuern der Wachtmäuse Saxon, Kenzie und Liam, die einer Verschwörung auf die Spur kommen, die die althergebrachte Ordnung in den Territorien der Mäuse bedroht.

Nach den Motiven und Figurentypen ist dies eine klassische Fantasy-Geschichte. Davids Artwork macht sie allerdings zu etwas ganz Besonderem. Deshalb hebt sich *Mouse Guard* trotz seiner Geradlinigkeit von der Masse an Comics ab. Entsprechend hat es mich gefreut, als Cross Cult-Herausgeber Andreas Mergenthaler im Sommer grünes Licht für die deutsche Aus-

gabe und meine Mitarbeit gab: Der Lizenzvertrag war in trockenen Tüchern, Stefan Pannor würde die Übersetzung besorgen und ich Lektorat und Redaktion übernehmen, nachdem ich die gleiche Arbeit erst ein paar Wochen zuvor an Howard Chaykins und Mike Mignolas brillanter Comic-Adaption von Fritz Leibers *Fafhrd und der Graue Mausling* abgeschlossen hatte.

Folglich hatte ich von Anfang einen recht guten Einblick in das Projekt um die Eindeutschung von David Petersens Wachtmäusen. Wie entstehen Comic-Zeichnungen. Wie die deutsche Ausgabe? Und was hat es mit der Spanien-China-Connection und einer Nacht- und Nebelaktion zwischen den Jahren auf sich? Das alles soll in diesem Werkstattbericht zu *Mouse Guard: Herbst 1152* geklärt werden:

Herkunft

Die Idee zu einem Fantasy-Comic mit tierischen Hauptfiguren hatte David bereits auf der Highschool. Allerdings passte sein Stil gar nicht zum gängigen Comic-Mainstream der Neunziger. Also arbeitete er tagsüber weiter in einer Eisdiele, bei Starbucks oder in einem Antiquitätenladen, während er abends an seinem Portfolio zeichnete. Den Schwerpunkt setzte er dabei auf Kinderbuch-Illustrationen - denn zu diesen passte sein Zeichenstil schon damals wie die Faust aufs Auge. Außerdem sind Kinderbücher seit jeher Davids Leidenschaft. Dennoch inspirierte ihn eines seiner früheren Tierfantasy-Comic-Projekte, genauso wie ein Sachbuch über Kojoten, in dem sich Mäuse als »perfekte Underdogs« profilierten und in seinem Denken festsetzten, wie David heute noch sagt. In der Folge schafften es auch ein paar frühe *Mouse Guard*-Zeichnungen in sein Portfolio.

»Als ich dann versucht habe, auf einer örtlichen Comic-Convention ein paar Fantasy-Illustrationen und Superhelden-Bilder zu verkaufen, haben sich einige Leute das Artwork zu *Mouse Guard* angesehen und gefragt, wann denn der Comic dazu erscheinen würde«, erinnert sich David. »Dieses Interesse gab mir den Auftrieb, die Serie aus der Taufe zu heben und mich erneut an Comics zu versuchen.« So ist David bei seinen Wachtmäusen hängen geblieben, wie er mir im letzten Herbst im Interview für die deutsche Ausgabe verriet. Ursprünglich verlegte er das erste Heft von *Mouse Guard* als Schwarzweiß-Comic in Eigenregie. Für die restlichen fünf Kapitel von *Herbst 1152* ergab sich jedoch bald mehr:

»Ich habe die Dateien zur Print-on-Demand-Druckerei Comixpress geschickt. Als meine Exemplare bei mir angekommen sind, habe ich sie auf der Motor City Comic Convention verkauft. Sie sind ziemlich gut gelaufen. Ein paar Monate später ging ich nach San Diego - nicht, um dort mit einem Stand aufzukreuzen, sondern um wie jeder andere auch über die Convention zu schlendern. Die letzten *Mouse Guard*-Hefte nahm ich mit, um sie ein paar Bekannten zu geben, die ich dort treffen würde. Dann traf ich Bill Baker, einen Autor, den ich aus Michigan kenne. Er ermutigte mich, *Mouse Guard* ein paar Verlagen zu zeigen, und schlug gleich Archaia als ersten vor. Mir war der Verlagsname nicht geläufig, doch als Bill Mark Smylie erwähnte, hatte ich ein gutes Gefühl. Mark hatte mir vor einigen Jahren eine gute Kritik meines Portfolios gegeben. Er sah dann *Mouse Guard* - und bot mir sofort an, es bald zu veröffentlichen.«

Also bekam das erste Heft, von dem zuvor ungefähr 250 Exemplare verkauft worden waren, eine farbige Neuauflage bei Archaia. Damit begann der Siegeszug der Wachtmäuse auf dem amerikanischen Markt. Dabei sind anthropomorphe Mäusehelden beileibe nichts Neues. In der Literatur und insbesondere im Comic bzw. im Trickfilm haben sie sogar eine lange Tradition, von Micky Maus über Vladek bis hin zu Feivel oder Pinky und Brain. Doch die Kombination von Mäusen und Fantasy war zumindest im Comic neu, genauso wie Davids buchstäblich malerische Aufbereitung seines Fantasy-Szenarios.

Doch vor dem Artwork stehen erst einmal Story und Skript: »Vor jedem Zyklus skizziere ich knapp, was in den einzelnen Ausgaben

geschehen soll«, erklärt David seine Arbeitsweise. »So gehe ich auch an jedes einzelne Heft heran: mit einem Entwurf der Ereignisse, von denen ich weiß, dass sie geschehen werden, und wie viele Seiten ich brauchen werde, um davon zu erzählen: Mäuse finden Eier und zerstören sie: zwei Seiten; Liam findet die Schlangenhöhle: eine Seite; Liam kämpft gegen die Schlange: drei Seiten.« Erst wenn diese Dinge festgelegt sind, beginnt David, die Geschehnisse in seiner mittelalterlich anmutenden Mäusekultur auch in diesen wunderbar atmosphärischen Bildern einzufangen. Dabei sieht man den Zeichnungen auf den ersten Blick nicht unbedingt an, dass sie eine Mischung aus klassischer Illustration und Stückwerk am Computer sind. Ein Blick auf Davids Schreibtisch gibt jedoch genaueren Aufschluss:

»Meistens layoute ich zwei Seiten gleichzeitig. Ich mag es, wenn gegenüberliegende Seiten sich so weit wie möglich im Layout ergänzen. Danach beginne ich, die Panels auf dem Papier zu skizzieren. Ab und an zeichne ich nur den Panel-Hintergrund auf ein Blatt Papier und die Figuren auf ein anderes. Oder ich baue kleine Modelle aus Papier und Karton, um die geometrische Wirkung zu überprüfen. Wenn ich alle Komponenten für die Panels einer Seite vorgezeichnet habe, scanne ich sie ein, passe sie

Cross Cult ist das Verlagsimprint, das sich aus der Agentur Amigo Grafik entwickelt hat

von der Größe her an und füge sie am Computer zu einem Seitenlayout zusammen. Diese Layouts drucke ich dann aus und übertrage die Linien mit einem Leuchtpult auf Zeichenkarton. Danach kommt der Tusche-Part. Ein Großteil meines Artworks spielt sich dort ab. Selbst wenn ich viel Zeit auf ein Layout oder die Skizze eines Panels verwendet habe, sieht es nicht nach *Mouse Guard* aus, ehe ich nicht

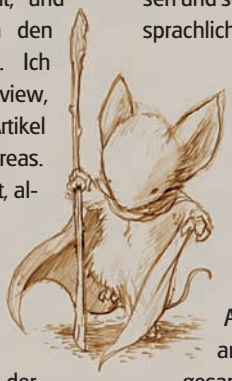
alle Tüpfelchen, Schraffuren und Texturen hinzugefügt habe. Zum digitalen Kolorieren scanne ich die Seiten erneut ein. Nach den ersten paar Ausgaben hatte ich herausgefunden, wie ich die Zeichnungen am besten so koloriere, dass die Farben meinen Strich ergänzen.«

Danach fügt David noch die Dialoge ein, überprüft die Wirkung von Bild und Text, kürzt notfalls in den Sprechblasen und Textboxen, wenn sich etwas schon allein durch die Bilder erklärt - und fertig ist die abgeschlossene *Mouse Guard*-Seite, wie sie später auch der Comic-Leser im Heft und irgendwann im Sammelband vor sich sehen wird.

Zum Schluss wird noch das Cover gezeichnet: »Zu Beginn, als ich *Mouse Guard* noch als Schwarzweiß-Comic veröffentlicht habe, musste ich nur das Cover kolorieren. Also wandte ich mich meinen Aquarellfarben zu. Danach zerbrach ich mir den Kopf, wie ich eine zweite Ausgabe und die Standgebühren für die Convention finanzieren könnte. Also verkaufte ich viele der Originalseiten. Als Archaia mir anbot, das Buch in Farbe herauszugeben, hatte ich keine andere Wahl, als digital zu kolorieren. Es dauerte eine Weile, bis ich einen Farbstil gefunden hatte, der zu meinen Zeichnungen passte und sich nicht mit dem Aquarellfarben-Cover der ersten Ausgabe biss. Aus Gewohnheit machte ich auch das zweite Cover mit Aquarellfarben, doch beim dritten dachte ich mir dann: Wenn ich und die Leser mit der digitalen Kolorierung im Innenteil zufrieden sind - wieso nehme ich dann noch Zeit und Stress auf mich und koloriere das Cover von Hand? Ich gehe bei den digitalen Farben genauso vor wie bei der traditionellen Malerei. Und ich möchte auch gar nicht, dass die Farben besonders sauber und technisch oder gar klinisch rein aussehen.«

Mäuse auf Deutsch

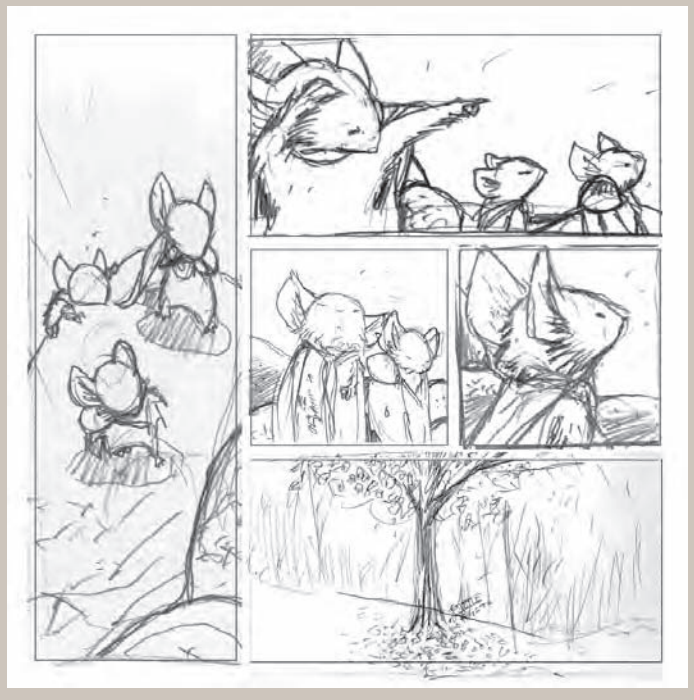
Im Sommer 2007 stand fest, dass *Mouse Guard* hierzulande bei Cross Cult erscheinen würde. Das Team war schnell zusammengestellt. Auch war schon relativ früh klar, dass es neben einem normalen Hardcover eine auf 100 Exemplare limitierte, von David Petersen signierte Variante mit Ledereinband und exklusivem Covermotiv geben sollte. Auf der Frankfurter Buchmesse im Oktober besprach ich mich noch einmal mit Andreas Mergenthaler, was der Band an redaktionellem Inhalt für die deutschen Leser bereithalten sollte. Schnell war klar, dass neben einem kurzen Überblick zum Thema Mäuse und Fantasy ein Interview mit David Sinn machen würde. Immerhin ist *Mouse Guard: Herbst 1152* Davids erste Veröffentlichung. Nach ein paar Anlaufschwierigkeiten (und zickigen eMail-Spamfiltern) war schließlich der Kontakt hergestellt, und wir tauschten uns in den nächsten Tagen aus. Ich übersetzte das Interview, schrieb parallel den Artikel und mailte alles an Andreas. Wir lagen gut in der Zeit, alles ganz entspannt.



Die Blätter fielen, Mäusepfoten rascheln leise im bunten Herbstlaub, und irgendwann stand der Winter vor der Tür. Und plötzlich breitete sich Hektik aus. *Mouse Guard* wurde ausnahmsweise nicht in Deutschland, sondern in China gedruckt - zusammen mit der spanischen Ausgabe, um so Druckkosten zu sparen. Doch die spanischen Kollegen vom Verlag Norma kamen Mitte Dezember spontan auf die Idee, dass der gemeinsame Drucktermin dringend nach vorn verlegt werden müsse, da bereits im Februar eine große Comic-Messe in Barcelona stattfand, wo sie *Mouse Guard: Herbst 1152* dabeihaben wollten. Das hieß: Spätestens am 6. Januar brauchte man auch die Daten für unsere deutsche Ausgabe - komplett übersetzt, gelettert, lektoriert und drucktauglich.

Eine Herausforderung an den Zeitplan. Übersetzer Stefan Pannor bekam es als erster zu spüren. Zwar war es recht angenehm, wie er sich erinnert, sich »um den Platz keine Gedanken machen zu müssen und somit in erster Linie auf die sprachliche Atmosphäre anstelle der Zeichenlänge zu achten«. Doch es musste alles verdammt schnell gehen, und so ging der Band letztlich Kapitel für Kapitel (also US-Heft für US-Heft) zu Letterer Dirk Lenz bei Amigo Grafik, statt dass er am Ende noch einmal insgesamt als Übersetzung betrachtet werden konnte.

Das wiederum bedeutete: mehr Arbeit für mich als Lektor. Denn manche Begriffe wandelten sich erst mit Voranschreiten von Stefans Übersetzung - und am Ende sollte ja alles schön einheitlich klingen. Genau zum Jahreswechsel war ich also voll und ganz mit den



Mouse Guard-Druckfahnen beschäftigt, nachdem eine Express-Sendung der Post mir am Samstag vor Silvester die Ausdrucke gebracht hatte. Andere Inhalte wie mein gelayouteter Artikel, der zusammen mit dem Interview schon vorher von mir und Filip Kolek (bei Cross Cult zuständig für Pressearbeit und Redaktionelles) durchgesprochen und redigiert worden war, aber auch die aufwändigen Anhänge und Karten, der historische Rückblick in der Mitte der Geschichte oder die Umschlagsseiten trudelten am Wochenende separat als PDF per eMail bei mir ein (dabei war vor allem besagter Rückblick in die Historie der Mäusewache beim Übersetzen ein ordentliches Stück Arbeit für Stefan: Durch den Zusammendruck mit den Spaniern und entsprechende technische Bedingungen beim Druckplattenwechsel mussten die bunten Initiale aus dem Original erhalten bleiben, sprich: Ging die Seite im Englischen z.B. mit einem »S« los, musste sie das auf Biegen und Brechen auch im Deutschen tun. Kreative Knobelarbeit.)

Es war knapp, aber wir schafften es. Die Mäuse hatten rechtzeitig Deutsch gelernt und bekamen noch im alten Jahr den letzten sprachlichen und graphischen Feinschliff, damit die Daten samt atmosphärischer Eindeutschung und tollem Lettering sowie massig Zusatzmaterial gegen Ende der ersten Januar-Woche nach Spanien und von dort aus nach China gehen konnten.

Im März kamen die fertigen Exemplare zurück. Die limitierten Bände, auf die Vertriebe und Fans bereits ein Auge geworfen hatten, wurden noch mit Ledereinband versehen. Seit Mitte April stehen die beiden Hardcover-Varianten bereit, um das malerisch umgesetzte Fantasy-Abenteuer um David Petersens Mäusewache auch hierzulande bekannt zu machen.

Am Ende von *Herbst 1152* hält im Epilog übrigens der Winter Einzug in den Territorien. Was dort in der kalten Jahreszeit alles geschieht, wird im Frühjahr 2009 auch auf Deutsch in *Mouse Guard: Winter 1152* erzählt werden.

Bis dahin: Viel Spaß mit dem ersten Band!

Christian Endres

»BÜCHER SIND VIEL SUBTILER GEWORDEN.«

CYBERPUNK ALS REALITÄT

INTERVIEW MIT EOIN COLFER

Eoin Colfer, geboren 1965 im irischen Wexford, ist mit seiner Reihe um *Artemis Fowl* zum Bestsellerautor geworden. Zusammen mit seiner Frau und seinen beiden Kindern lebt er noch heute in Wexford. Seit 2001 lebt Colfer von der Schriftstellerei. Davor hat er als Lehrer gearbeitet und die Welt bereist. Einige Eindrücke aus Saudi-Arabien oder Tunesien finden sich beispielsweise in seinem frühen Werk *Benny und Omar* wieder. Mit *Cosmo Hill* ist nun sein erster Cyberpunk-Roman auf Deutsch erschienen.

Unserem Mitarbeiter Stefan Moriße hat Colfer einige Fragen über seine Vorliebe für die Science Fiction und düstere Zukunftsvisionen beantwortet und erklärt, warum es sinnvoll ist, Kindern mehr Gehör zu schenken.

■ Sie vermischen häufig Fantasy und Science Fiction mit Krimi-Elementen und Detektiv-Geschichten, *Cosmo Hill* ist jedoch ein reiner Cyberpunk-Roman für Jugendliche. Warum haben Sie sich auf ein Genre beschränkt?

Nun, ich bin selbst ein großer Fan der Science Fiction und dessen, was man heute dem Cyberpunk zuordnet. Es war also schon beim Schreiben beabsichtigt, die Geschichte innerhalb eines Rahmens zu belassen, um mich auf dessen Facetten zu konzentrieren. Fließende Übergänge wie beispielsweise in der Artemis Fowl*-Serie wollte ich hier vermeiden. Die haben zwar auch ihren Reiz, aber* Cosmo Hill *sollte einem bestimmten Genre deutlich näher stehen als allen anderen. Trotzdem ist ja auch viel Humor enthalten, und wenn man so will, schlägt das dann die Brücke zu meinen anderen Romanen.*

■ Buchkritiken haben den Roman als einen Mix aus *Blade Runner* und *Oliver Twist* bezeichnet. Stört es Sie, mit einigen wenigen Referenzen verglichen zu werden?

Nein, im Gegenteil. Ich denke, dies ist auch ein guter Vergleich. Blade Runner *gehört nun einmal zu den Referenzen in der Science Fiction, und von daher schadet es auch nicht, wenn darauf Bezug genommen wird. Es gibt natürlich Leser, die sich nicht so gut mit der Science Fiction auskennen, und diesen sei dann verziehen, wenn sie daraus schließen, jedes Buch aus diesem Bereich müsse auf irgendeine Weise mit* Blade Runner *zu tun haben, oder mit* Träumen Androiden von elektrischen Schafen? (Kurzgeschichte von Philip K. Dick und literarische Vorlage *zu Blade Runner,* Anm. d. Red.) *Vielleicht helfen solche Vergleiche aber, neue Leser zu gewinnen. Diese werden dann nur überrascht sein, dass viele Science Fiction-Bücher ganz anders aufgebaut sind als das Standardwerk und trotzdem die Eigenschaften enthalten, die für das Genre typisch sind.*

■ Planen Sie eine Fortsetzung für *Cosmo Hill?* Die Geschichte lässt am Ende des Buches ja noch Platz für neue Abenteuer.

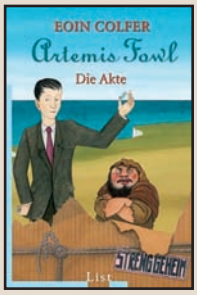
Das stimmt. Wenn alles klappt, wird Cosmo im nächsten Jahr zurückkehren. Es gibt in Satellite City vieles, was noch erkundet werden will.

■ *Cosmo Hill* spielt fast ausschließlich in dieser Stadt namens Satellite City, einer düsteren und korrupten Metropole. Sieht so die Stadt der Zukunft aus?

Im hoffe es zwar nicht, aber es ist wahrscheinlich, wenn wir so weitermachen wie bisher. Dabei ist noch nicht einmal alles in Satellite City nur Zukunftsvision. Einige der am dichtesten besiedelten Orte der Welt sind heute bereits für den Großteil der Bevölkerung dort keine angenehmen Pflaster mehr. Man muss sich nur einmal umschauen und genauer hinsehen, worauf wir allmählich zusteuern.

■ Beängstigt es Sie, dass vieles nicht mehr nur reine Vorstellung ist, sondern schon Realität? Sogar innerhalb der kurzen Zeitspanne von der englischen Erstveröffentlichung des Romans im Jahr 2004 bis heute hat sich einiges getan, woran man vor vier Jahren so noch nicht gedacht hat.

Ich habe mit Cosmo Hill *schon versucht, die wichtigsten Negativtrends abzubilden, die leider bereits heute zum Alltag dazugehören. Dazu zählen vor allem die übertriebe Personenkontrolle, die Überwachung an allen erdenklichen Orten und das unpersönliche Miteinander, die Anonymität trotz oder gerade wegen der weltweiten Vernetzung, aber auch die Umweltbelastung oder die Obdachlosigkeit. Viele Menschen sind sich dieser Veränderungen durchaus bewusst, vor allem, mit welcher Rasanz sie derzeit ablaufen. Aber die Entwicklung hat selbst schon eine solche Eigendynamik angenommen, dass die Leute davon ausgehen, eine Stadt wie Satellite City mit all ihren schlechten Eigenschaften sei nicht mehr zu verhindern, obwohl das niemand möchte. Das finde ich wirklich beängstigend.*



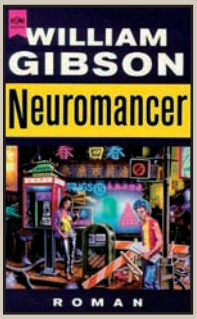
■ Ihre Hauptcharaktere sind oft selbstbewusste, starke Kinder und Jugendliche, die wissen, was sie wollen. Im Gegenteil dazu zeichnen Sie die Erwachsenen, vor allem in *Cosmo Hill,* sehr egoistisch. Sollten wir mehr auf die Kinder hören?

Die Erwachsenen in Cosmo Hill *sind abgestumpft von ihrer sozialen Umgebung, die sie geprägt hat. Daher handeln sie sehr eigennützig und sind nur*

WAS IST CYBERPUNK?

Ein Cyberpunk-Roman für Jugendliche nennt sich *Cosmo Hill.* Doch was umfasst dieses Genre überhaupt? Der Cyberpunk ist eine Untergattung der Science Fiction, seine Werke sind innerhalb einer fiktionalen Zukunft angesiedelt. Im Gegensatz zur klassischen Science Fiction ist der Cyberpunk auf die nahe Zukunft (»near future«) beschränkt. Diese Nähe ist aber nicht nur zeitlich zu verstehen. Vielmehr sind mit dieser Bezeichnung die Bezüge auf reale, gegenwärtige Entwicklungen gemeint, die weiter gesponnen oder auch verfremdet werden können. Daher stellt ein Cyberpunk-Roman oder Film auch keine saubere, sterile Zukunft á la *Star Trek* dar. Cyberpunk-Welten erscheinen mit Blick auf aktuelle gesellschaftliche Probleme wie Umweltverschmutzung oder Klassengesellschaft eher dreckig, hart und brutal. In den achtziger Jahren, als der Begriff Cyberpunk erstmals auftauchte, nahmen die Autoren starken Bezug auf die Auswirkungen des technischen Fortschritts. Den positiven Stimmen über die weltweite Vernetzung durch Massenkommunikation und multinationale Unternehmen standen Kritiker gegenüber, die die Macht in den Händen weniger großer Konzerne sahen und die totale Überwachung an den Pranger stellten. Gemischt mit Möglichkeiten der Cyberware (künstlichen Implantaten, die eine Verschmelzung von Mensch und Maschine erlauben), entstanden Visionen einer düsteren und bedrohlichen Zukunft: Cyberpunk ist eine Kombination aus Cybernetics (Computerwissenschaften) und Punk (wörtlich: Müll, abwertend für sozial schwache, heruntergekommene Menschen).

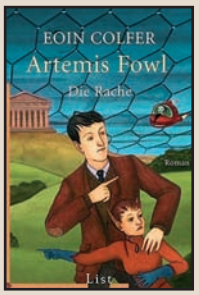
Aus heutiger Sicht haben vor allem zwei Autoren das Genre geprägt: Philip K. Dick und William Gibson. Den Beginn machte Dick mit seiner Kurzgeschichte *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* Diese erschien 1968, lange, bevor von Cyberpunk die Rede war. Dick nahm jedoch einige Motive vorweg, die später das Bild des Genres entscheidend prägten. Nicht zuletzt dadurch, dass die 1982 erschienene filmische, wenn auch recht freie Umsetzung *Blade Runner* später sehr erfolgreich wurde. Fast zur selben Zeit erschien eine Kurzgeschichte des Autors Bruce Bethke mit dem Namen *Cyberpunk.* Obwohl die Geschichte aus heutiger Sicht nicht sehr viel mit dem Genre zu tun hat, begründete der Name die Bezeichnung für ein neues Genre. Denn 1984 fand sich Cyberpunk als Begriff in zahlreichen Rezensionen über einen neuen Roman wieder: Dieser Roman hieß *Neuromancer,* und der Autor William Gibson hatte jenes Werk verfasst, das den Grundstein für das Genre legte und heute, neben dem Film *Blade Runner,* als Maßstab für Cyberpunk gilt.



auf ihren eigenen Vorteil bedacht. Es gibt allerdings eine Ausnahme, denn Dito sieht zwar aus wie ein Kind, ist aber keines. Aber er kämpft ja auch auf der Seite der Supernaturalisten.

Um auf den anderen Punkt zu kommen: Wir können von Kindern eine Menge lernen, einige sollten sich wirklich etwas von ihnen abschauen. Kinder verhalten sich in jeder Beziehung wesentlich kämpferischer als die Erwachsenen; im direkten Vergleich zu ihren Eltern beispielsweise dann, wenn es um die Verteidigung einer moralischen Einstellung geht, die sie für richtig halten.

■ Sie haben früher als Lehrer Kinder unterrichtet, mittlerweile sind Sie Schriftsteller und schreiben für sie. Mit welchem Beruf können Sie stärker moralisch Einfluss nehmen?



Ich glaube nicht, dass ich einen moralischen Einfluss nehme, in keiner der Positionen, obwohl natürlich meine Wertvorstellungen in den Geschichten stekken, die ich schreibe. Ich hoffe einfach, dass sich die jungen Leser im Verhalten der guten Romanfiguren wiederfinden und hinterfragen, aus welchen Gründen andere Personen Entscheidungen treffen, die nicht richtig sind.

Früher war es sicher so, dass speziell in Kinderbüchern direkt geschrieben wurde, wie man sich verhalten soll. Das waren Vorzeige-Beispiele nach dem Motto: so und nicht anders. Heute sind die Bücher viel subtiler geworden und können ihre Botschaft, sofern sie denn eine erhalten, auch ohne Holzhammer rüberbringen. Und das macht sie auch viel spannender. Es wird nicht mehr vorgeschrieben, wie man eine Geschichte interpretieren muss, das kann jeder Leser für sich selbst entscheiden.

■ Sie schreiben über und für Kinder. Können Sie sich vorstellen, auch einen Roman für Erwachsene zu schreiben?

Gerade arbeite ich an einem Projekt, das sich an erwachsene Leser richtet und im nächsten Jahr erscheinen soll - wenn nichts dazwischenkommt.

■ Wie wichtig ist Ihnen der Kontakt zu den Lesern?

Sehr wichtig. Ich liebe es, meine Leser auf Veranstaltungen zu treffen. Ihre positiven oder negativen Kritiken sind unbezahlbar für mich. Es freut mich immer zu sehen, wie wichtig einigen Lesern meine Bücher sind. Das ist ungeheuer motivierend und gibt mir die Kraft, noch härter zu arbeiten, um noch bessere Romane zu schreiben.

Ich bekomme oft Feedback, das mich ziemlich überrascht. Es gibt einige Leser, die sich sehr mit einem Werk beschäftigen und dann Theorien über eine Passage oder sogar nur über einen Nebensatz anstellen, an die ich nicht einmal im entferntesten gedacht habe. Sehr häufig passiert es auch, dass vor allem weibliche Leser eine romantische Schlagseite aus den Zeilen herauslesen. Das würde die Jungen jedoch in Wahrheit sehr erschrecken, hätte ich das tatsächlich so geschrieben.

■ Vor allem Kinder lesen heute seltener Bücher, und vermutlich wird die Zunahme von Audio- und Video-Medien diesen Trend noch verstärken. Muss sich die Literatur, wie wir sie als gedrucktes Buch kennen, bald eine neue Plattform suchen, um bestehen zu können?

Ich gehe da optimistischer heran. Es ist durchaus sinnvoll, die klassische Literaturform, also das Buch, mit neuen Medien zusammenbringen, um über die neuen Medien für Bücher zu werben. Gerade die Möglichkeiten des Internets sind großartig, wenn man sie richtig nutzt. Ein Autor kann mit seiner eigenen Website problemlos Kontakt zu seinen Lesern auf der ganzen Welt aufnehmen. Das wäre früher undenkbar gewesen, doch es bereichert einen Autor ungemein. Ich denke, auch Kinofilme oder Videospiele verdrängen nicht nur das Buch, sie können auch genutzt werden, um zum Lesen anzuregen. Und zwar auch in der klassischen gedruckten Form, wie wir das Buch kennen.

■ Eine letzte Frage: Haben Sie Tipps für angehende Jungautoren?

Um bei den neuen Medien zu bleiben: Das Internet kann eine Möglichkeit darstellen, seine ersten schriftstellerischen Versuche zu veröffentlichen. Aber die Regulationen im weltweiten Netz reichen nicht aus, um zu verhindern, dass theoretisch jeder deine Arbeit für sich nutzen und als seine eigene ausschreiben kann. Es gibt allerdings seriöse Seiten für junge Autoren, die ein erster Schritt in diese Richtung sind.

Jeder, der beruflich schreiben möchte, muss darüber hinaus viel schreiben, am besten die ganze Zeit. Es gibt nämlich leider einige, die sich als Schriftsteller bezeichnen, aber nicht wirklich viel schreiben. Und das merkt man auch.

■ Vielen Dank.

Das Interview führte

Stefan Moriße

EOIN COLFER: COSMO HILL

Hier riesige Wolkenkratzer und flimmernde Werbetafeln, dort dreckige Fassaden und heruntergekommene Bezirke, in denen Jugendbanden die Straße kontrollieren. Satellite City nennt sich die Metropole mit den zwei Gesichtern. Sie ist Schauplatz von *Cosmo Hill*, dem neuen Roman von Eoin Colfer.

Cosmo lebt seit seiner Geburt in der Stadt. Als Sponsorloser, die moderne Bezeichnung für ein Waisenkind, hat der Junge in Satellite City einen schweren Stand. Er wächst im Clarissa-Frayne-Heim auf und muss zahlreiche Produkttests über sich ergehen lassen, mit denen sich das Waisenhaus finanziert - staatliche Zuschüsse sind ein Relikt aus einer fernen, besseren Vergangenheit. Cosmo ist 14 Jahre alt, als er genug hat von Kosmetikprodukten, die auf der Haut brennen, und Nahrungsmitteln, die innere Blutungen hervorrufen. Er will fliehen, doch er muss erst auf seine Chance warten.

Schon wenig später versagt bei einem routinemäßigen Transport mehrerer Sponsorloser durch Satellite City die automatische Steuerung des Wagens. Der Bus mit den Kindern kommt von der Straße ab und kracht in ein Restaurant. Trotz einiger Verletzungen sucht Cosmo zusammen mit seinem Freund Ziplock rasch das Weite. Ihnen hinterher jagt ein Aufseher namens Redwood, der die Flüchtigen dank elektronischer Sensoren, die in der Haut der Sponsorlosen stecken, verfolgen kann. Doch eine waghalsige Aktion über den Dächern der Stadt und ein damit verbundener Kurzschluss der Peilsender bringt Cosmo die ersehnte Freiheit.

Doch schon erscheint ein eigenartiges blaues Wesen und saugt an seinen Wunden, und noch bevor er handeln kann, taucht eine Gruppe Jugendlicher auf, die das Wesen vertreibt und sich Cosmos als neuem Mitglied annimmt. Der Anführer ist der achtzehnjährige Stefan. Ihm zur Seite stehen ein südländisches Mädchen namens Mona und Dito, der durch ein Experiment kleinwüchsig ist. Diese drei bezeichnen sich als Supernaturalisten, denn sie alle haben die Gabe des Sehens - nur sie haben die blauen, für alle anderen unsichtbaren Wesen ausmachen können. In der Nacht streifen diese Parasiten durch die Straßen und saugen jedem Menschen, der sich verletzt hat, seine Lebensenergie aus. Cosmo konnten sie vor diesen Parasiten mit Elektroschockern retten, und da Cosmo die Wesen auch erkennen konnte, darf er sich von nun an zu den Auserwählten zählen.

So sieht sich Cosmo jeden Abend mit gefährlichen Aufträgen konfrontiert, bei denen die Supernaturalisten zum Wohle der Bürger die Parasiten jagen. Doch egal wie viele sie auch vernichten, es kommen immer mehr. Bei einem fast routinemäßigen Einsatz kommt es schließlich zur Katastrophe, und die Gruppe gerät in die Fänge der skrupellosen Myishi Corporation. Cosmo und Stefan können mit Ellen Faustino, der Leiterin einer Unterabteilung, verhandeln und Wissenswertes über die Parasiten in Erfahrung bringen. Doch sie laufen dabei in eine Falle.

Grandios

Eoin Colfer, bekannt durch seine *Artemis Fowl*-Reihe, hat sich stark am Cyberpunk orientiert, dem Genre jedoch neue Nuancen hinzugefügt. Vor allem die Perspektive auf sich allein gestellter Kinder ist ausgezeichnet gelungen und verschärft die Anspielungen auf aktuelle politische und wirtschaftliche Probleme noch. Eingerahmt in eine spannende Handlung mit sympathischen, identifikationsstarken Charakteren, entpuppt sich *Cosmo Hill* als Roman für Jung und Alt. Wer sich auf den ungewöhnlichen Mix einlässt, bekommt grandiosen Lesespaß geboten, versehen mit gesellschaftskritischen Untertönen, die *Cosmo Hill* aus den zahlreichen Veröffentlichungen in der Sparte Jugendbuch herausragen lassen.

PHANTASTISCHE BUCH-NEUHEITEN IM APRIL

KINO IM KOPF

EIN ÜBERBLICK ÜBER DIE AKTUELLEN NEUERSCHEINUNGEN

Kälte und Winter sollten allmählich hinter uns liegen - aber falls der April doch der Bauernregel folgt, sind die hier angeführten Titel gut dazu geeignet, verregnete und trübe Tage zu überbrücken:

Reihen

Teufelszahl heißt der Auftakt der neuen Mystery-Trilogie von Jörg Kastner (Knaur): Der junge Jesuitenpater Paul Kardell muss gemeinsam mit der Polizistin Claudia Bianchi in den Katakomben tief unter der ewigen Stadt ein uraltes Mysterium ergründen, ehe es noch mehr mit dem Symbol des Bösen gezeichnete Tote gibt. In *Ewige Verdammnis* (Knaur), dem sechsten Band von *Darren Shans Dämonicon*-Reihe, müssen Grubbs Grady, Mec, die junge Druidin aus der Vergangenheit, und Kernel Fleck eine Möglichkeit finden, ihre Kräfte zu vereinen, um Lord Loss Einhalt zu gebieten.

Katie MacAlisters *Küsst du noch oder beißt du schon?* (Lyx) ist der Nachfolgeroman zu *Blind Date mit einem Vampir*. Dieses Mal steht Christian - oder auch C.J. Dante, geheimnisumwitterter Bestsellerautor und einer der Dunklen - im Mittelpunkt des Romans; zusammen mit Allegra Telford, die als Geisterbeschwörerin arbeitet, aber mangels Beschwörungserfolg kurz vor der Entlassung steht. Sehr schnell stellt sich heraus, dass sie für Christian die »Eine« ist. Allerdings hatte der sich seine Gefährtin für die Ewigkeit ein wenig anders vorgestellt.

Geschöpf der Nacht (Lyx) ist der dritte Roman aus Lara Adrians *Midnight Breed*-Reihe. Dieses Mal geht es um Elise Chase, eigentlich die menschliche Gefährtin eines Vampirs, deren Ehemann und Sohn durch Rogue-Vampire getötet wurden und die nun einen Rachefeldzug führt. Als sie dabei in Gefahr gerät, wird sie von Tegan, dem gefährlichsten der Vampirkrieger, gerettet. In Mary Janice Davidsons *Untot lebt sich's auch ganz gut* (Lyx) plant Betsy ihre Hochzeit mit Eric, der - typisch Mann - wenig Interesse an diesem Ereignis zeigt. Zudem bereitet ihr die liebe Verwandtschaft Probleme. Und obendrein macht auch noch ein Serienkiller die Stadt unsicher, der Blondinen bevorzugt, so dass Betsy genau in sein Beute-Schema passt.

Die Helden der *Dhampir*-Reihe von Barb und J.C. Hendee, deren erster Teil *Halbblut* in diesem Monat ebenfalls bei Lyx erscheint, sind Halbvampire in einer mittelalterlichen Welt mit High-Fantasy-Elementen: Magiere hat sich mit der Unterstützung ihres Freundes, des Halbelfen Leesil, einen Ruf als Vampirjägerin ergaunert. Als sie sich mit dem von abergläubischen Dorfbewohnern erschlichenen Geld zur Ruhe setzen wollen, wollen einige der wahren Vampire Magiere sicherheitshalber töten:

denn Magiere ist ein Dhampir - ein Mischling zwischen Vampir und Mensch - deren Bestimmung eigentlich die Jagd nach Vampiren ist.

Im ersten Band von Jennifer Fallons *Gezeitenstern*-Saga, *Der unsterbliche Prinz* (Lyx), überlebt ein zum Tode Verurteilter seine Hinrichtung durch den Strang - um danach zu behaupten, er sei Cayal, der unsterbliche Prinz, ein Held aus alten Legenden.

Ebenfalls Dark Fantasy ist der zweite Band von André Wieslers Die Chroniken des Hagen von Stein, *Teufelshatz* (Heyne). Nachdem Hagen sich im ersten Band der Trilogie des schlimmsten Verbrechens schuldig gemacht hatte, das es für einen Wariwulf gibt, und zur Strafe zu einem Dasein als Bletzer verdammt wurde, erlebt er nun die Wirren des Dreißigjährigen Krieges.

In *Rabenzauber* von Patricia Briggs fasst Heyne wie schon in *Drachenzauber* zwei englische Originalromane *(Raven's Shadow und Raven's Strike)* in einem Band zusammen. Einst haben Zauberer eine zerstörerische Kraft, den Pirschgänger, entfesselt. Zwar gelang es ihnen, ihn mit einem Bann zu belegen, doch der Preis dafür war hoch: Heute besitzen nur noch die Clans der Reisenden die Gabe der Magie, aber die Menschen fürchten sie und wollen sie vernichten. Eine junge Raben-Magierin, Seraph, soll, wie schon ihr Bruder vor ihr, auf dem Scheiterhaufen sterben. Sie wird von dem Krieger Tieragan vor diesem Schicksal bewahrt, der sie schließlich zu seiner Frau macht. Doch eines Tages kehrt Tieragan nicht vom Fallenstellen zurück, und sie muss ihre Magie erneut entfesseln.

Mit *Gefährten des Lichts* beginnt die vierbändige Magier-Saga von Pierre Grimbert. Einst begaben sich die Gesandten mehrerer Reiche in die Tiefen eines Felslabyrinthes auf der Insel Ji. Nur ein Teil von ihnen kehrte zurück. Heute - Generationen später - machen Mörder Jagd auf ihre Nachkommen. Für die letzten sechs von ihnen gibt es nur eine Möglichkeit, ihr Leben zu retten: Sie müssen herausfinden, welches Geheimnis die Insel Ji in sich birgt.

Sturmwelten (Heyne) ist der Auftakt einer Trilogie, in der Christoph Hardebusch den jungen Adeligen Jaquento auf eine Reise schickt, an deren Ende die geheimnisumwitterte Sturmwelt liegt. Doch auf dem Weg dorthin warten sturmgepeitschte Gewässer, Freibeuter und ein geheimnisvolles schwarzes Schiff.

Magie, Drachen und Abenteuer auf hoher See bietet auch Lübbe mit *Der Magierkadett*, dem ersten Band von James M. Wards Der Herr der Drachenflotte: Mächtige Seedrachen tragen auf ihren Rücken die Schiffe der Drachenflotte. Halycon Blithe, ein junger

Magier in Ausbildung, tritt seinen Dienst an Bord eines dieser Drachenschiffe an - und sieht sich mit den Gestaltwandlern der feindlichen Armee und Sabotage in den eigenen Reihen konfrontiert.

Der zweite Band der Pellinor-Saga von Alison Croggon, *Das Rätsel* (Lübbe), schließt direkt an den ersten Band *Die Gabe* an. Zusammen mit dem Barden Cadvan, ihrem Mentor, versucht Maerad, ihrem Heimatland den Frieden wiederzubringen - dabei wird sie von dem Winterkönig und seinen Kreaturen verfolgt, dem mächtigsten Verbündeten des Namenlosen. Mit *Dunkler Mond* (ebenfalls Lübbe) erscheint der fünfte Teil des Zyklus *Die drei Welten* von Ian Irvine um Karan, Llian und ihre Suche nach den Spiegel von Aachan. Im neuen Band wird Llian wider Willen zu einem Spion des Feindes.

Kinder der Apokalypse, der erste Band von Terry Brooks neuem Epos *Die Großen Kriege* (Blanvalet), ist zugleich der Auftakt der Vorgeschichte zu seiner berühmten Shannara-Saga. In einer 80 Jahre nahen Zukunft sind zwei Teenager, Logan Tom und Angel Perez, in einem postapokalyptischen Amerika, das von Dämonen und Mutanten heimgesucht wird, die einzige Hoffnung der Menschheit gegen die Mächte der Finsternis.

In *Die Füchse von Mahagon* (Blanvalet), dem dritten Band von *Das Echo-Labyrinth* von Max Frei, sollen Max und seine Freunde einen Räuber zur Strecke bringen, der im Wald von Mahagon sein Unwesen treibt - allerdings weilt dieser Bösewicht schon seit über drei Jahrzehnten nicht mehr unter den Lebenden.

Die letzte Schlacht (ebenfalls Blanvalet) heißt der zwölfte und letzte Band der *Sternenkrone-Saga* von Kate Elliott: Die Kirche weigert sich, die Verbindung von Sanglant und Liath anzuerkennen, und auch Sanglants Position als neuer König ist noch keineswegs gesichert; denn viele Parteien haben es auf seinen Thron abgesehen.

Im April findet Laura Gallego Garcías *Geheime Welt Idhún*-Trilogie in *Der Krieg der Götter* Bd. I und Bd. II (ab 14 Jahre) bei dtv ihren Abschluss. Einmal mehr müssen Victoria, Jack und Christian ihre Macht vereinen, um Idhún vor der Vernichtung zu bewahren - doch dieses Mal haben sie es nicht nur mit einem Schwarzmagier zu tun, der sich als Inkarnation eines dunklen Gottes erwiesen hat, sondern mit den übrigen Göttern selbst. Und anscheinend müssen sie sich mit ihrem ehemaligen Feind zusammentun, um Idhún erneut zu retten. Ursprünglich war der Roman als ein Band mit 1.200 Seiten angekündigt. Der Verlag hat nachträglich entschieden, ihn in zwei Teilen mit je circa 500 Seiten gleichzeitig zu veröffentlichen.

Der eiserne Ritter (omnibus ab 11 Jahre) ist der dritte Band von John Flanagans *Die Chroniken von Araulen*. Will und das Mädchen Evanlyn sind zu Gefangenen der Skandianer geworden und fristen in deren kalter Heimat ein Dasein als Sklaven. Einzig der Waldläufer Walt könnte die beiden retten, doch der muss zuerst den König dazu bringen, ihn zu verbannen, ehe er zusammen mit dem jungen Ritter Horace Will und Evanlyn befreien kann.

Mit *Die Erben der Nacht - Nosferas* erscheint bei cbt-Fantasy der Auftakt der neuen Vampir-Trilogie von Ulrike Schweikert für Leser ab 12 Jahre. Um sich der immer moderner werdenden Welt besser stellen zu können, sollen Ivy, Malcom, Franz-Leopold und Alisa, die Kinder der - eigentlich verfeindeten - verbliebenen sechs Vampir-Clans gemeinsam in den Fähigkeiten der jeweils anderen Clans ausgebildet werden. Die Unterweisungen beginnen in Rom, doch dann werden die dort ansässigen Vampire auf rätselhafte Weise Opfer eines Vampirjägers.

Einzeltitel

Drachenkuss heißt Janet Lee Careys Roman um die junge Prinzessin Rosalind Pendragon (ab 12 Jahre, Kosmos). Rosalind ist mit einem Makel geboren, von dem nur sie und ihre Mutter wissen: Einer ihrer Finger sieht aus wie die Klaue eines Drachen. Sollte jemand davon erfahren, würde sie als Hexe gelten und müsste sterben - daher muss jeder sterben, der ihr Geheimnis entdeckt. Doch dann wird sie von einem Drachen entführt, und erkennt, was sich hinter ihrem Makel verbirgt.

Mit *Die goldene Kriegerin* (cbj, ab 12 Jahre) führt Federica de Cesco ihre Leser in das Japan der Samurai. Obwohl Tomoe eine Frau ist, ist sie ein legendärer Krieger, doch nicht jeder Mann erkennt das an. Trotz aller Widerstände gelingt es Tomoe, sich den Respekt Yoshinakas, eines jungen Feldherrn, zu verdienen. Eine Liebe scheint zwischen ihnen jedoch unmöglich zu sein, denn Tomoe ist nicht die Art Frau, nach der Yoshinaka sich sehnt.

In Pangea - Der achte Tag von Andreas Schlüter und Mario Giordano (ebenfalls cbj ab 12 Jahre) wird der 15 Jahre alte Huan entführt - und zwar 200 Millionen Jahre in eine Zukunft, in der die Erde den Namen Pangea trägt. Hier stehen die Menschen vor der Vernichtung durch die Gon. Huan soll das verhindern: In seinen Genen soll der Schlüssel zur Rettung der Menschheit liegen.

Neuauflagen

Zum 90. Geburtstag von Philip José Farmer bringt Piper vollständig überarbeitete Neuausgaben des *Flusswelt*-Zyklus, *Die Flusswelt der Zeit* (Bd.1), *Auf dem Zeitstrom* (Bd. 2) und *Das dunkle Muster* (Bd. 3), die zuletzt 1979 und 1980 bei Heyne erschienen waren, heraus. Ebenfalls bei Piper erscheinen von Terry Pratchett die Romane *Die Farben der Magie, Mac-Best, Wachen! Wachen!* und *Gevatter Tod* als Jubiläumsausgaben mit festem Einband, Lesebändchen und Stickern in jedem Buch neu. Mit *Wolfssohn* erscheinen der zweite und dritte Band von Jennifer Robersons *Cheysuli*-Zyklus, *Das Vermächtnis des Schwertes* und *Die Fährte des weißen Wolfs*, in einem Band zusammengefasst bei Heyne. Ebenfalls als zwei Folgen in einem Band bietet Blanvalet den siebten und achten Band der *Schlangenkrieg-Saga* von Raymond Feist *Die zersprungene Krone* und *Der Schatten der schwarzen Königin*. Im Jugendbuch erscheinen Nina Blazons *Der Kuss der Russalka* und Christopher Paolinis zweiter Roman *Eragon - Der Auftrag des Ältesten* broschiert bei cbt-Fantasy. Und omnibus bringt Jonathan Strouds *Bartimäus - Das Auge des Golem* ebenfalls als Taschenbuch in den Buchhandel.

Viel Spaß beim Stöbern in den Regalen des Buchhändlers eures Vertrauens und beim anschließenden Schmökern.

Tanja Vetesnik

»ICH WAR NIE EIN GROSSER FAN VON BÖSEWICHTEN«

SCHULE DER MAGIER

INTERVIEW MIT HENRY H. NEFF

Der US-amerikanische Autor Henry H. Neff wurde 1973 in Massachusetts geboren und arbeitete mehr als vier Jahre für die Unternehmensberatung McKinsey, bevor er Lehrer an der San Francisco High School wurde. Im Februar erschien, von Michaela Link ins Deutsche übersetzt, Neffs erster Roman *Die Schule der Magier: Das geheime Portal (The Tapestry: The Hound of Rowan)*, in dem es um die Erlebnisse eines jungen Halbwaisen auf einer amerikanischen High School für Zauberer geht. Zusätzlich hat Neff *Das geheime Portal* auch selbst illustriert. Dank der freundlichen Vermittlung von Neffs deutschem Verlag cbj konnte unser Mitarbeiter Lars Schiele dem Autor ein paar Fragen stellen:

■ Auf wie viele Bände ist *Die Schule der Magier* angelegt?

Derzeit sind vier Bände geplant. Ursprünglich sollten es nur drei Bände sein, aber nachdem ich das zweite Buch fertig geschrieben habe, ist mir aufgegangen, dass es einfach zu viele Themen, Figuren und Schauplätze gibt, die ich alle noch erforschen möchte, als dass ich das in drei Bänden schaffen kann. Ich habe außerdem bereits einige Entwürfe für Romane über die Vorgeschichte (Prequels), die in der späten Renaissance beziehungsweise im frühen Barock spielen sollen, aber die sind wirklich noch in der Planungsphase.

■ Die Hauptfigur Max McDaniels besucht ein Eliteinternat, in dem Zauberei gelehrt wird. Haben Sie sich von anderen Autoren zu dieser Idee inspirieren lassen?

Viele Leser ziehen Parallelen zu Hogwarts, und angesichts des Erfolgs von Rowlings Büchern ist das nur verständlich. Aber meine ersten Ideen stammen von Frank Herberts Gilden in Der Wüstenplanet (Dune)*, Charles Xaviers Akademie in den* X-Men-*Comics und meiner eigenen Zeit am College. Ich habe die Idee eines Colleges oder einer Schule, auf der außergewöhnliche Menschen besonderes Training erhalten oder fantastische Fächer belegen, immer schon geliebt.*

■ Am Rowan College funktioniert (im Gegensatz zu Hogwarts) moderne Technologie einwandfrei. Fürchten Sie nicht erzählerische Probleme in zukünftigen Bänden, wo die Möglichkeit, beispielsweise durch Handys ständig in Kontakt zu bleiben, das Herbeiführen bedrohlicher Situationen für Sie schwieriger machen könnte?

Eine interessante Frage, die im zweiten Band eine bedeutende Rolle spielt, denn der Oberschurke der Reihe, Astaroth, führt einen regelrechten Krieg gegen verschiedene moderne Technologien. Die Leser werden feststellen, dass zahlreiche Behaglichkeiten und Annehmlichkeiten unserer Gegenwart dem zum Opfer fallen, denn diese werden entweder zerstört oder buchstäblich aus der Vergangenheit entfernt, so dass sich eine revidierte Gegenwart ergibt: Wie sähe unsere Welt aus, wenn der Buchdruck niemals erfunden worden wäre? Das werden Max und seine Freunde bald herausfinden.

■ Ein schönes, wenn auch seltsames Detail ist die explizite Erwähnung eines Bahai-Tempels in *Das geheime Portal* - ist das Ihr Lob menschlicher Verschiedenheit?

Dass ich den Bahai-Tempel in Max' Begegnung mit Miss Awolowo eingebaut habe, ist vor allem eine Verneigung vor der Schönheit und der Bedeutung des Bahai-Tempels in meiner Heimatstadt Wilmette (Illinois, USA). Dieser Tempel ist ein atemberaubendes Bauwerk und eine echte Sehenswürdigkeit im Umland von Chikago. Ich habe ihn eher wegen seines architektonischen und ästhetischen Wertes als wegen irgendwelcher Bezüge zur Religion eingebaut. Spiritualität und organisierte Religionen tauchen in den Romanen vor allem als politische und wirtschaftliche Körperschaften auf, aber nicht so wichtig oder so häufig wie in Philip Pullmans Trilogie His Dark Materials (Der goldene Kompass, Das magische Messer, Das Bernstein-Teleskop).

■ In *Das geheime Portal* nimmt Max die Rolle des irischen Sagenhelden Cuchulainn ein, indem er die entführten Kinder und die geraubten Kunstwerke zurückbringt. Ist dies Max' festgelegte Bestimmung? Oder bleibt er Herr seiner Entscheidungen?

Für meine Geschichte ist Willensfreiheit sehr bedeutend. Es macht für einen Leser (und auch für einen Schriftsteller) nicht viel Spaß, eine Geschichte zu lesen, in der alles vorherbestimmt ist. Es ist unerlässlich, dass man seinen Charakter durch eigene Entscheidungen entwickelt, und diese Gelegenheit wäre verschwendet, wenn der Charakter stumpf einen vorherbestimmten Pfad entlangläuft. Max hat vieles mit Cuchulainn gemeinsam, und bestimmte Elemente seines Kampfes weisen Parallelen mit dem Rinderraub von Cooley auf, aber die beiden sind verschiedene Personen, und sie werden sich in wichtigen Punkten voneinander unterscheiden.

■ Der Hintergrund von *Die Schule der Magier* ist düster: Das Rowan College ist die letzte verbleibende Schule. Wird es mehr Kampf und Krieg in den folgenden Büchern geben? Heißt Band 2 deshalb *The Second Siege* (dt. »die zweite Belagerung«)?

Das Erzähltempo wird sich von Buch zu Buch beschleunigen, es wird immer noch etwas mehr auf dem Spiel stehen, und dementsprechend werden auch die Schauplätze immer größer werden. The Second Siege *beschreibt detailliert den Aufstieg von Astaroth und die entsetzliche Bedeutung dieses Aufstiegs nicht nur für das Rowan College, sondern für ganze Länder und Kontinente. Die Leser werden, für einige überraschend, feststellen, dass Max vergleichsweise wenig Zeit am Rowan College verbringt. Stattdessen eilt er zu Orten auf der ganzen Welt und flieht vor Feinden, die die*

Foto: Perry Hagopian und Jill Pagenelli

Landschaft selbst und den Charakter der menschlichen Zivilisation verändern. Der zweite Band ist insgesamt wesentlich »größer« als Das geheime Portal, *und er handelt auch auf einer höheren Ebene.*

■ Der Oberschurke in *Das geheime Portal* ist durchaus sympathisch: ein Verräter, der sich selbst als Opfer eines Verrats fühlt. Halten Sie Schurken, die einfach nur böse sind, für unglaubwürdig?

Ja, ich war nie ein großer Fan von Bösewichten, die um des Bösen willen böse sind. Die sind uninteressant, weil sie eindimensional und karikaturhaft wirken. Ich möchte, dass meine Schurken vielschichtig und charismatisch sind, sodass der Leser verstehen kann, auf welche Weise Charakterzüge wie Stolz, Hochmut und Neid die besten Absichten so verdrehen können, dass schreckliche Taten entstehen. Die furchtbarsten Verbrecher der Weltgeschichte haben alle geglaubt, dass sie etwas Gutes oder Notwendiges tun; eine solche Dynamik ergibt viel interessantere Charaktere. Ich glaube, dass die Leser Astaroth wirklich schätzen werden - er ist ein bezaubernder, ritterlicher Mensch, der einem Ehrenkodex folgt. Das macht ihn viel überzeugender als einen stereotypen, böse lachenden Finsterling mit heimtückischen Plänen. Astaroth ist einer meiner Lieblingscharaktere.

■ Sie haben auch selbst Bücher illustriert - wie wirkt sich das auf Ihre Arbeit als Autor aus?

Zunächst einmal war es großartig, meine eigenen Bücher zu illustrieren. Nur selten hat man die Gelegenheit, nicht nur die Geschichte zu erzählen. sondern auch die bildhaften Eindrücke selbst festzulegen. Illustrationen sind sehr wirksam, um eine Stimmung zu erzeugen und den Leser neugierig zu machen.

Abgesehen davon macht es auch einfach Spaß, die Kreaturen, Charaktere und Schauplätze aus Das geheime Portal *optisch darzustellen. Zwischen dem Schreiben und dem Zeichnen hin- und herzuwechseln ähnelt einer Untersuchung zweier verschiedener Musikbands: Es frischt die eigene Kreativität auf. Schreiben und Zeichnen funktionieren bei mir durchaus unterschiedlich. Während ich beim Schreiben Stille oder klassische Musik bevorzuge, kann ich beim Zeichnen Sportübertragungen, Jazz oder sogar ganzen Filmen zuhören.*

■ Wollten Sie schon immer selbst schreiben?

Ich habe immer davon geträumt, etwas zu erschaffen, aber ich bin zunächst von Firmenangelegenheiten abgelenkt worden. Erst danach veränderte ich mich beruflich und begann zu lehren, zu zeichnen und zu schreiben. In meinem ersten Jahr als Lehrer begann ich mit Das geheime Portal. *Die Geschichte und die Charaktere haben sich wie von selbst entwickelt, und heute sind auch der Spannungsbogen und die größeren Entwicklungen fertig. Ich glaube, sich kurzfristig ergebende Möglichkeiten sind wichtig, und ich lasse mir selbst genug Freiheit, Ideen und Entwicklungen zu erforschen, die mir einfallen.*

■ Wie sieht Ihre weitere Planung für *Die Schule der Magier* aus?

Es wird wenigstens vier Bücher geben. Ich habe zwar den allerletzten Satz noch nicht geschrieben, aber die Schlussszene habe ich bereits gut ausgearbeitet. Die wichtigsten Wendepunkte und Geschehnisse sind ebenfalls vorgeplant, allerdings habe ich gelernt, dass eine zu detaillierte Planung die Kreativität ersticken kann: Ich will nicht nur für meine Charaktere Entscheidungsfreiheit, sondern auch für mich selbst. Manchmal führen meine Charaktere mich in eine unerwartete Richtung, und das ist eine der aufregendsten und spannendsten Erfahrungen beim Schreiben.

■ Herzlichen Dank.

Die Fragen stellte

Lars Schiele

POTTER AMERIKANISCH?

DIE SCHULE DER MAGIER

Bücher über Zauberschulen haben Konjunktur. Seit dem überwältigenden Erfolg von *Harry Potter* haben mehrere deutsche und zahllose internationale Phantastik-Verlage mehr oder weniger kunstvoll erzählte Geschichten um Nachwuchszauberer veröffentlicht. Viele sind älter als Rowlings Romane (beispielsweise O. Preußlers *Krabat*, Jill Murphys *Eine lausige Hexe* oder Philip Pullmans Trilogie *Der goldene Kompass, Das magische Messer* und *Das Bernstein-Teleskop*). Andere sind uninspiriert, aber manche sind gut.

Henry H. Neffs Roman *Die Schule der Magier - Das geheime Portal* (deutsch bei cbj) steht somit auf den Schultern von gewaltigen Vorgängern: Es geht um einen auserwählten Halbwaisen, der ein magisches Internat besucht. Und gleich das allererste Kapitel »Der Junge, der Zug und der Wandteppich« spielt auf den Titel von C.S. Lewis' erstem *Narnia*-Roman *Der König von Narnia* an - im Original: *The Lion, the Witch and the Wardrobe* (wörtlich: »Der Löwe, die Hexe und der Wandteppich«).

Max Mc Daniels aus Chicago, Illinois, ist im Gegensatz zum Engländer Harry Potter ein US-amerikanischer Zauberschüler: Max' Schule, das Rowan-College, versteht sich als Elite-Institut, und Handys, Kameras, Videospiele, MTV und Mitschüler aus der ganzen Welt sind selbstverständlich. Autor Henry Neff variiert das vorgegebene Thema des Internats für Zauberer geschickt: So nutzen Max' Feinde die allererste Einladung zur Zauberschule betrügerisch aus und versuchen, den angehenden Zauberlehrling zu entführen. Auch im weiteren Verlauf werden typische Klischees auf den Kopf gestellt: So kaufen nicht etwa die Zauberer ihre Haustiere, sondern die tierhaften Schützlinge suchen sich ihre Magier aus. Und die Vielfalt der Menschen und ihrer Überzeugungen zeigt sich nicht nur in den vielen Ländern und Kontinenten, von denen Schüler der Rowan-Akademie stammen, sondern auch in der menschlichen Umwelt, die auch etwas so Ungewöhnliches wie einen Bahai-Tempel (eine kleine monotheistische Religion, die aus dem Iran stammt) aufweist.

Max ist aber alles in allem besser dran als Harry: Er ist nur eine Halbwaise, sein Vater ist zwar wie Harrys Onkel Vernon Dursley übergewichtig und in seinen Beruf vernarrt, aber er liebt eben auch seinen Sohn. Max ist dementsprechend besser auf das Rowan-College vorbereitet, und er vollbringt am Ende des Romans auch die obligatorische Heldentat - in einem wirklich mitreißenden, dramatischen Showdown.

Alles in allem können entwöhnte Leser, die nach zehn Jahren mit *Harry Potter* Ersatz suchen, zu Neffs *Die Schule der Magier* greifen. Dramaturgie und Figurenführung wirken stellenweise ein wenig grob. Aber die Geschichte ist hübsch erzählt und die Welt viel grimmiger als das *Harry Potter*-Universum: Rowan ist die letzte noch existierende Schule, alle anderen hat der altböse Feind bereits zerstört. Mit der mythischen Eberesche (englisch = Rowan), dem irischen Helden Cuchulainn (mehr zu dieser Gestalt in NAUTILUS 23), einer groß angelegten Hintergrundgeschichte, einer Magie, die auch menschliches Kunstschaffen schätzt und nutzt, und einem eigentümlich charismatischen, uralt-weisen Gegenspieler hat Neff durchaus Potential für spannende Fortsetzungen angelegt. *Die Schule der Magier* lädt zu mitreißend dramatischem Unterricht ein.

Lars Schiele

Mad Mikes muntere Moritaten

NACHGEBILDETE VORBILDER

Am 22. Mai kehrt Indiana Jones auf die Kinoleinwand zurück - der Kinoheld *par excellence*. Nicht so muskelbepackt wie Conan oder wortkarg wie der Terminator, nicht unbesiegbar und gerüstet wie Rambo, nicht mit überirdischen Fähigkeiten gesegnet wie Superman, kein animalischer Womanizer wie King Kong. Sondern smart, selbstironisch, humorvoll, hart im Nehmen, mit vielerlei Talenten, aber keinesfalls unfehlbar. Getrieben von der Besessenheit nach archäologischen Schätzen - und von bösen Schergen. Ein Kämpfer, der ständig »aufs Maul kriegt« - und wieder aufsteht. Der auf falsche Schlangen reinfällt - und in getarnte Gruben mit echten. Kurzum jemand, der uns näher ist als jeder Superheld, weil er trotz seines Nimbus ein echter »Typ« mit Stärken, Schwächen und Macken ist, mit dem wir lachen und bangen und hoffen können.

Womit wir beim Thema »Sympathieträger« sind. Werfen wir einen gemeinsamen Blick auf das Titelbild des MADDRAX-Romans 148 (Bild 1). Nein, dieser Kopf gehört weder Indiana Jones, noch seinem »Alter Ego« Harrison Ford, weist jedoch eine starke Ähnlichkeit mit einem TV-Helden auf, der die meisten der »Indy-Zutaten« mitbringt. Richtig: Richard Dean Anderson, bekannt aus *MacGyver* und *Stargate SG-1*. Doch wie kommt er auf dieses (und etliche weitere) MADDRAX-Cover?

Nun, mit dem Serien-Expo wird auch das Casting entworfen. Der typische Hauptakteur ist - rein optisch gesehen - groß, kräftig, mit attraktivem Äußeren. Romanheftserien, in denen der Held klein, fett und verschlagen aussieht, lassen sich an den Fingern eines Holzzuschneiders ablesen, der schon zu viele Arbeitsunfälle hinter sich hat.

Aber wie soll man dem Covermaler - in diesem Fall der spanische Künstler Koveck - vermitteln, welche Vorstellungen man vom Helden, seinen Freunden und Feinden hat? Also sucht man nach Stars, die er kennt. Ein weiterer Vorteil dieser Vorgehensweise ist das Image, das der Schauspieler, beziehungsweise die Rolle in den Köpfen der Zuschauer/Leser entstehen lässt.

In Matthew Drax' Fall suchte ich nach einer Figur, die auf eine postapokalyptische Erde passt, der man den toughen Jetpiloten abnimmt, die improvisieren muss, ums Überleben kämpft und trotzdem so viel Humor aufbringt, um angesichts ihrer Lage nicht gleich durchzudrehen. Und natürlich gut aussieht, klar. Letztendlich trat die Idealbesetzung auf meine innere Bühne: Colonel Jack O'Neill aus *Stargate SG-1*. Allerdings war der schon etwas alt - Mitte 40 statt Mitte 30. Also O'Neill im Körper von MacGyver mit kurzem Haar. Perfekt.

Und damit es keine 1:1-Kopie wurde, denn der Betrachter soll ja nur an den Filmhelden *erinnert* werden, bekam der Covermaler den Auftrag, sich von der Figur inspirieren zu lassen. Koveck sah, malte und siegte: Matt Drax war geboren.

Beim Co-Starring lief das Ganze etwas anders. Denn es fiel mir schwer, in Aruula, Matts barbarischer Begleiterin (Bild 2), eine Hollywood-Schöne wie Julia Roberts, Halle Berry oder Pamela Anderson zu sehen. Die Rolle, die Aruula ausfüllen sollte, und die Charakterzüge, die wir ihr andichteten, passten schlicht zu keiner Schauspielerin. Also ging ich im Internet auf die Suche - und fand ein Mädel, das Aruulas Reize aufwies, dabei natürlich wirkte und männliche Instinkte und Hormone zu Höchstleistungen animierte. Aria Giovanni, das italienische Starlet, war ein Volltreffer - und zu meinem Erstaunen zeigte sich, dass auch Koveck sie bereits kannte und mit der Wahl äußerst zufrieden war.

Für Matts Gegenspieler - den vollkommen irren, skrupellosen, aber genialen Professor Dr. Jacob Smythe (Bild 3) - musste ein wandelbarer Charakter her; jemand, der Genie und Wahnsinn verkörpern und dabei gleichermaßen diabolisch wie anziehend wirken konnte - also das genaue Gegenteil von Steven Segal. In dieser Liga ist die Auswahl an Schauspielern begrenzt, und so klopfte John Malkovich an mein inneres Auge (sozusagen wie im Film *Being John Malkovich*). Auch heute, acht Jahre später, gibt es keinen Besseren für diese Rolle.

Der nächste Fall ist ein ganz besonderer, denn er spielt sich quasi selbst: ein Schauspieler, der heute Gouverneur von Kalifornien ist und im MADDRAX-Universum - nach einer Verfassungsänderung - sogar das wurde, was ihm im realen Leben verwehrt bleibt: Präsident der USA. Doch nicht Arnold Schwarzenegger selbst verkörpert einen der Protagonisten - schließlich spielt die Serie um das Jahr 2520, und wir wollten auch keinen Rechtsstreit riskieren -, sondern sein Klon Mr. Black (Bild 4). Die Ähnlichkeit ist trotzdem unübersehbar, sowohl im Aussehen als auch im Handeln (»Äcktschn!«); nur den steirischen Dialekt haben wir uns verkniffen.

Aber es geht noch schräger! Das wohl ungewöhnlichste Beispiel für einen Romanheft-Helden hatte kürzlich erst Premiere und wird den Wenigsten bekannt sein, obwohl hier tatsächlich die *reale* Figur mitspielt: Jean-François Pilâtre de Rozier (Bild 5). Ein französischer Flugpionier, Ingenieur und Erfinder, dessen bewegtes Leben in Band 214 geschildert wurde. Dass er bei MADDRAX auftauchen kann, macht eine Zeitreise möglich: aus dem Jahr 1785 direkt nach 2474. *Seltsam? Aber so steht es geschrieben ...*

Ein verwegener Professor der Archäologie, der in seiner Freizeit mythische Schätze sucht, die Peitsche schwingt und dabei niemals seinen Hut verliert, kam dagegen in MADDRAX noch nicht vor. Wenn dies einmal der Fall sein sollte, wüsste ich schon, an wem sich Koveck orientieren müsste. Denn wie sagte Indy in *Der letzte Kreuzzug*? »Ich bin wie ein falscher Fünfziger - ich tauche immer wieder auf.« Nun ... vielleicht sogar in MADDRAX, wer weiß ...

Michael Schönenbröcher, Bastei Verlag

Bild 1: Matthew Drax

Bild 2: Aruula

Bild 3: Jacob Smythe

Bild 4: Mr. Black

Bild 5: Pilâtre de Rozier

©2008 Bastei Verlag / Koveck

Fantasy Magazin total!

NAUTILUS – Abenteuer & Phantastik

Wähle Deine Prämie zum Abo!

Gratis Hörbuch Captain Blood als Extra-Zugabe zum Abo per Download

Gratis Lineage II Online-RPG Vollversion als Extra-Zugabe zum Abo

Jetzt abonnieren 25,- € für 6 Hefte

»Captain Blood« ist das legendäre Vorbild für alle Piraten-Filme. Als Extra-Bonus zum Abonnement gibt es den ersten Band »Rebellion« als Hörbuch per Download vom Horchposten Verlag.

»Lineage II« ist das dynamische Multiplayer Online-Rollenspiel in einer Fantasywelt der Menschen, Zwerge, Elfen, Dunkelelfen und Orcs. Als Extra-Bonus zum Abonnement gibt es die Vollversion des Games.

Mehr Infos unter:

www.abenteuermedien.de

○ Ja, ich will ein Abo der NAUTILUS

Ich abonniere mind. 6 (sechs) Ausgaben ab der nächst erreichbaren Nummer für **€ 25,-*** Das Abonnement verlängert sich jeweils um weitere 6 Hefte, wenn nicht 2 Wochen nach Erhalt des vierten Heftes schriftlich gekündigt wird. Ich erhalte folgende Abo-Prämie nach der Zahlung:

○ **»Captain Blood: Die Rebellion«** ○ **Online-RPG »Lineage 2«**

DATUM _____ UNTERSCHRIFT (DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN) _____

NAME _____ VORNAME _____

STRASSE _____ PLZ,ORT _____

Meine Zahlungsweise:

○ per Abbuchung von meinem deutschen Konto bei folgender Bank/Postgiroamt:

Bank: _____

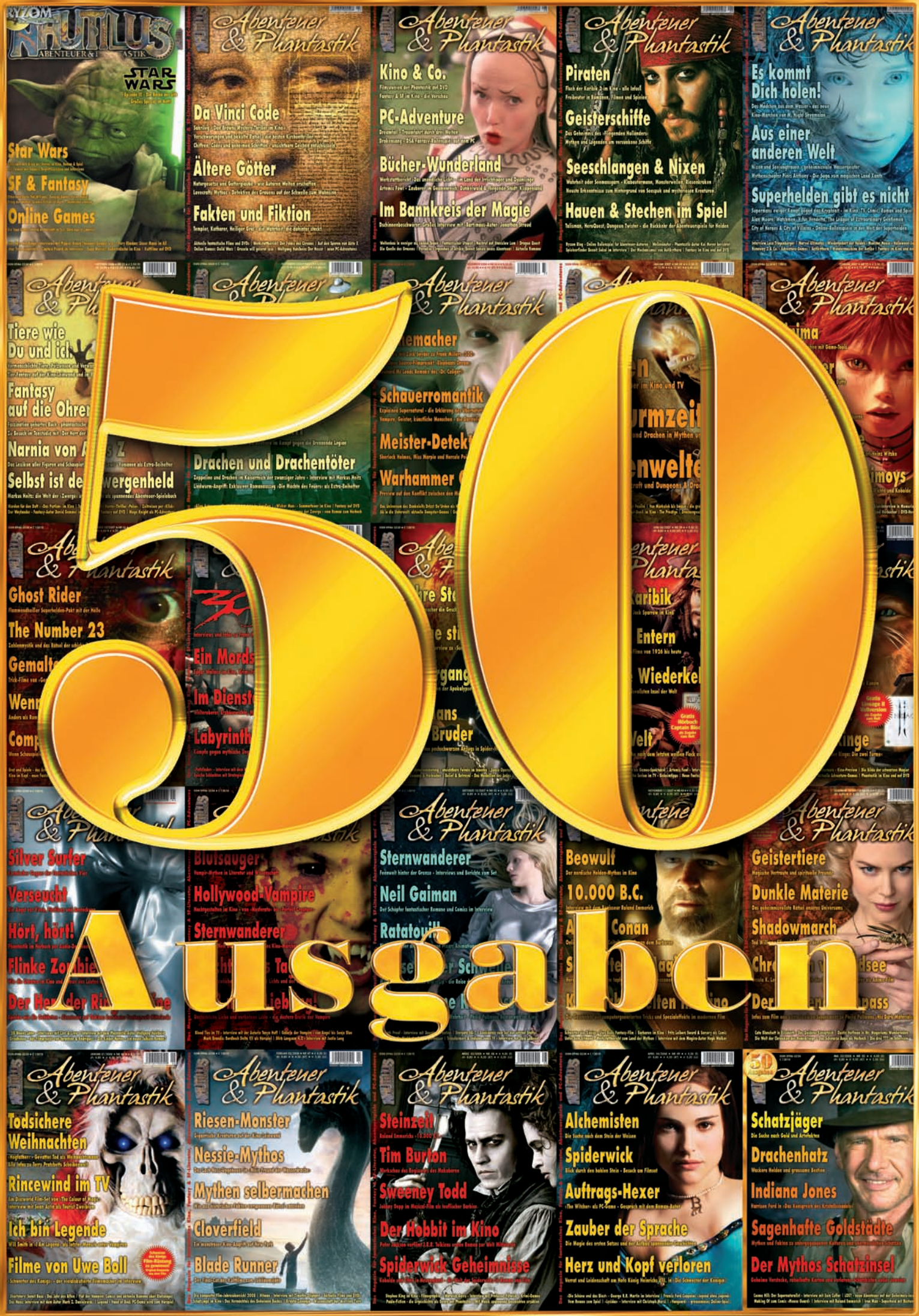
BLZ: _____

Kontonr.: _____

○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

*Auslands-Abo über 6 Hefte: € 40,-

Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Straße 1, D-20099 Hamburg


Nautilus
Abenteuer & Phantastik
Star Wars
SF & Fantasy
Online Games
Da Vinci Code
Ältere Götter
Fakten und Fiktion
Kino & Co.
PC-Adventure
Bücher-Wunderland
Im Bannkreis der Magie
Piraten
Geisterschiffe
Seeschlangen & Nixen
Hauen & Stechen im Spiel
Es kommt Dich holen!
Aus einer anderen Welt
Superhelden gibt es nicht
Tiere wie Du und ich
Fantasy auf die Ohren
Narnia von A bis Z
Selbst ist der Zwergenheld
Drachen und Drachentöter
Schauerromantik
Meister-Detektive
Warhammer
Ghost Rider
The Number 23
Ein Mords
Im Dienst
Labyrinth
Silver Surfer
Verseucht
Hört, hört!
Blutsauger
Hollywood-Vampire
Sternwanderer
Sternwanderer
Neil Gaiman
Beowulf
10.000 B.C.
Geistertiere
Dunkle Materie
Shadowmarch
Todsichere Weihnachten
Rincewind im TV
Ich bin Legende
Filme von Uwe Boll
Riesen-Monster
Nessie-Mythos
Mythen selbermachen
Cloverfield
Blade Runner
Steinzeit
Tim Burton
Sweeney Todd
Der Hobbit im Kino
Spiderwick Geheimnisse
Alchemisten
Spiderwick
Auftrags-Hexer
Zauber der Sprache
Herz und Kopf verloren
Schatzjäger
Drachenhatz
Indiana Jones
Sagenhafte Goldstädte
Der Mythos Schatzinsel

50 Ausgaben